

2 DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
2005
MAN!AC
DVD
€ 4,99
Österreich € 5,75 / Schweiz sfr 10,00 / BeNeLux € 5,75 / Italien,Spanien,Portugal (cont.) € 6,75
13. Jahrgang
Ausgabe 136
136 Minuten Laufzeit
Ab 16 – unzensiert!
NEU!
GRAN TURISMO 4
Probefahrt: Über 5 Minuten Spielszenen
Nintendo DS
Gespielt: Konsole und Software im Test
Ridge Racers
Mobiler Rasertraum: 6 Minuten PSP-Video
METAL GEAR SOLID 3:
SNAKE EATER
PS2-Hammer:
Neue Spielszenen & alternatives Intro
Über 60 Spielevideos:
u.a. Viewtiful Joe 2 und Project Snowblind
Extended: PC-Engine · Konsolen-Krankheiten
Exklusiv
16 Oddworld Spielkarten
im Heft
ODDWORLD
STRANGERS VERGELTUNG
Action-Knaller mit Pfiff:
Witzig, innovativ & abwechslungsreich
Gamecube
Xbox
Playstation 2
GBA
SPLINTER CELL:
Chaos Theory
Spektakuläre Schleich-Action für alle Konsolen
• RETRO
• NEXTGEN
• EXKLUSIV
HEFT IM HEFT!
JADE EMPIRE
Asien trifft Fantasy: Rollenspiel-Kracher von den "Star Wars KOTOR"-Machern


gramm
ASPHALT
URBAN GT™
Der Asphalt glüht, und du brennst darauf,
schneller zu sein als die anderen!
Erobere die Straßen mit Asphalt Urban GT™ – auf deinem
N-Gage™ Game-Deck.
Du kannst echte lizenzierte Traumautos fahren, vielfältig tunen und mächtig viel Geld damit verdienen, Autos zu kaufen und umzurüsten. Gefahren wird z. B. in New York, Paris, Hongkong und auf anderen authentischen Strecken der ganzen Welt. Im Multiplayer-Modus stehen bis zu 4 Spielern über Bluetooth Verbindung heiße Rennen ins Haus. Erleb die 3D-Grafik, das echte High-Speed-Feeling.
Kabelloses Multiplayer-Gaming auf den N-Gage Game-Decks im Taschenformat.
n-gage.com/de
gameloft
N·GAGE
NOKIA
anyone
anywhere

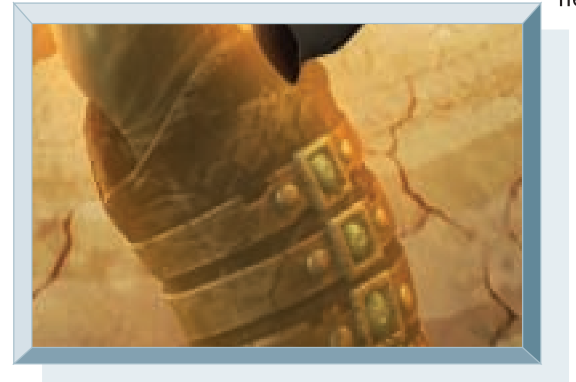


THINK POSITIVE

Wir Deutschen neigen seit geraumer Zeit zum 'Schlechtreden': Negative Meldungen dominieren die Medienlandschaft, positive Nachrichten verkommen zur Randnotiz – sie passen nicht in das aktuelle Jammer-Klima und bringen weniger Quote.

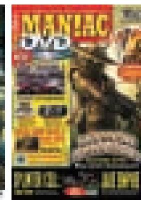
Beim Rückblick auf das Videospieljahr 2004 könnten wir jetzt genauso verfahren und die traurigen Abschiede von Acclaim, Argonaut, Origin, Confounding Factor und einigen anderen Entwicklern Revue passieren lassen. Anschließend würden wir Sonys PSX-Multimedia-Hardware-Desaster in Japan anführen, um schließlich mit Rockstars Gewaltorgie "Manhunt" (erste Spiele-Beschlagnahmung seit zehn Jahren) samt folgender Gewalt-Hetzkampagne gegen unser Lieblingshobby zu enden.

Sympathischer ist uns allerdings folgende Variante: Zehn Jahre Playstation – Sony sichert sich mit seiner ersten Videospielkonsole ein dickes Kapitel in der interaktiven Geschichtsschreibung. Nichts ist nach dem Erscheinen des grauen Kästchens so wie vorher: Das Zocken vor dem Bildschirm wird dank geschickter Vermarktung zum coolen, hippen Zeitvertreib und die ehemaligen Konsolenplatzhirsche Nintendo sowie Sega müssen um ihre Kuchenanteile plötzlich mächtig kämpfen – Videospiele mausern sich durch den Konkurrenzdruck zu einer umsatzstarken Branche, auf die sogar Hollywood neidisch blickt. Neben diesem denkwürdigen Jubiläum gab's 2004 viele weitere Erfolgsstorys: Sony und Nintendo gerieten in Lieferschwierigkeiten – keiner der Hersteller hatte mit dem Käuferandrang auf die verschlankte neue Playstation 2 beziehungsweise das innovative Touchscreen-Handheld (siehe Seite 44) gerechnet. Microsoft labte sich derweil an den millionenfachen Vorbestellungen von Bungies Ego-Shooter-Referenz "Halo 2", die letztlich nicht nur für klingelnde Software-Kassen sorgte, sondern auch den Xbox-Absatz vehement ankurbelte. In eigenen Fremdhersteller-Erfolgssphären schwebten Rockstar und Electronic Arts: Während letzterer Konzern einen Rekordquartalsgewinn nach dem anderen meldete, ist das Gangster-Epos "Grand Theft Auto: San Andreas" auf dem besten Weg, das meistverkaufte PS2-Spiel aller Zeiten zu werden. Mit 105.000 Besuchern schließlich verbuchte die dritte Games Convention in Leipzig ebenfalls ein Rekordergebnis – die deutsche Videospielmesse entwickelt sich langsam aber sicher zum weltweit drittwichtigsten Branchentreff neben E3 und Tokyo Game Show. In diesem Sinne wünschen wir Euch einen guten, verspielten und vor allem positiven Rutsch ins neue Jahr!



"Oddworld Strangers Vergeltung" (Electronic Arts, 2005)





Die aktuelle MAN!AC ohne (links) und mit DVD: Ab nächsten Monat erscheint das Heft nur noch mit Disc. Achtet beim nächsten Kioskgang auf das kleinere MAN!AC-Logo auf rotem Grund!

MEINUNG DES MONATS

Kreuzt Eure Meinung auf dem Coupon an, klebt ihn auf eine Postkarte und ab geht's damit an:

Cybermedia Verlag
Meinung des Monats
Wallbergstr. 10, 86415 Mering

Einsendeschluss ist der 4. Februar 2005. Alternativ könnt Ihr eine E-Mail (samt vollständiger Adresse!) an leserpost@maniac.de senden. Unter den Teilnehmern verlosen wir je ein Spiel für PS2, Xbox und NGC. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Das Umfrage-Ergebnis findet Ihr jeden Monat auf den Leserbriefseiten.

Rekordarbeitslosigkeit, Pleitenwelle, Zukunftsangst – der typische tägliche Mix aus Horrormeldungen. Wir wollen von Euch wissen, ob Ihr von der Hysterie angesteckt worden seid und das Hobby Videospiele als Luxusgut anseht oder ob Ihr angesichts der vielen Top-Titel 2004 mehr Geld dafür ausgegeben habt als zuvor?

MAN!AC-MEINUNG NR. 28

- (A) Ich muss aufgrund meiner persönlichen Wirtschaftslage sparen – Videospiele stehen deshalb hinten an.
- (B) Ich habe trotz dieser Horrormeldungen 2004 mehr Geld für Spiele ausgegeben als letztes Jahr.
- (C) Ich kaufe mir Spiele unabhängig von der Wirtschaftslage – es kommt nur auf die Qualität der Titel an.

Ich besitze

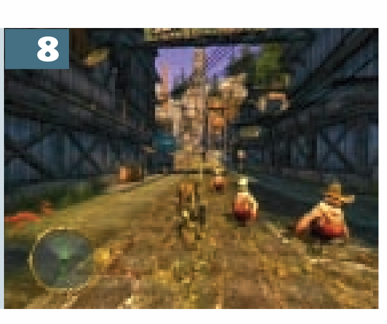
○ PS2 ○ Xbox ○ NGC ○ GBA

Ich kaufe mir

○ PSP ○ Nintendo DS

INHALT

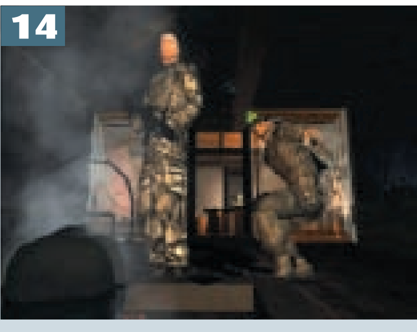
Ausführlich gespielt: Oddworld Strangers Vergeltung im Vorab-Check.





Wir rasen mit Gran Turismo 4 über die Nordschleife und durchs nächtliche Paris. Außerdem: erste Infos zum brandneuen 'B-Spec'-Teamchef-Modus.

Auf nach Montreal: In Kanada spionierten wir alles Wissenswerte zu Splinter Cell Chaos Theory aus.





Weit mehr als nur Schlangenfraß bietet Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

PREVIEWS

AKTUELL

SERVICE

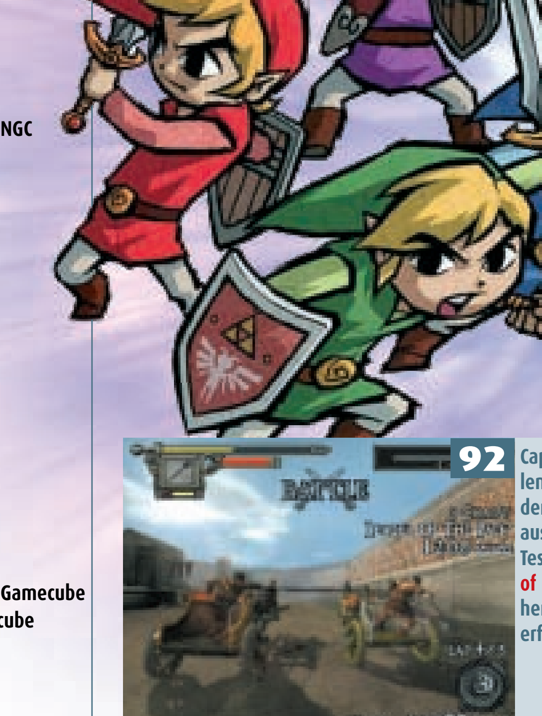
RUBRIKEN

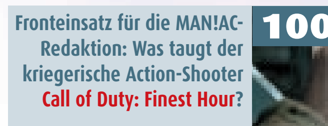


PAL-TESTS

IMPORT-TESTS

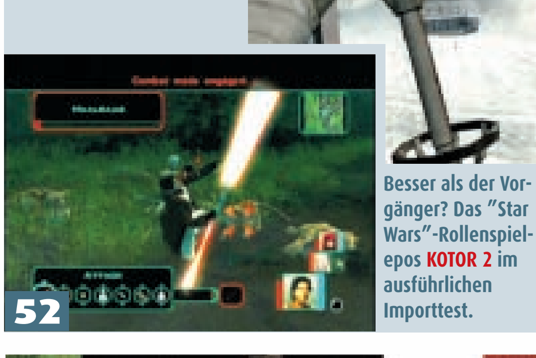
MAN!AC EXTENDED





92 Capcoms Sandalen-Epos unter der Lupe: Lest im ausführlichen Test, ob **Shadow of Rome** die hohen Erwartungen erfüllen kann.

100 Fronteinsatz für die MAN!AC-Redaktion: Was taugt der kriegerische Action-Shooter **Call of Duty: Finest Hour?**



52 Besser als der Vorgänger? Das "Star Wars"-Rollenspielepos **KOTOR 2** im ausführlichen Importtest.



60 Tatsächlich passiert oder nur geflunkert: Unser Feature **Gespielte Geschichte** klärt, ob Videogames als Historienführer taugen.



Probleme mit der DVD?
Die MAN!AC-DVD läuft nicht oder fehlt? Dann schreibt eine E-Mail an: dvd@maniac.de

ODDWORLD
Strangers Vergeltung

Wildwest-Wunder: Kopfgeldjäger Stranger braucht sich spielerisch und grafisch vor niemandem verstecken – den Beweis seht Ihr im Spielvideo.

Rumble Roses

Wrestling mal anders: Nebst ausführlichem Entwickler-Interview zeigen Euch die sexy Amazonen, wo der Hammer hängt.

Nintendo DS

US-Start: Wir legten Hand an Nintendos neustes Handheld und geben Euch Einblicke sowie Eindrücke.

PC-Engine

MAN!AC Extended: das kultige Japan-Wunderkästchen mit zahlreichen Spieleperlen.



über 60 Spiele als Video, 136 Minuten Laufzeit

Specials:

Nintendo DS

Trailer:

Star Wars Episode 3
Dragon Quest 8
Area 51
Death by Degrees
Metal Gear Solid 3 Vorspann
Ridge Racers (PSP)
Wanda & Colossus

Previews:

Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Oddworld Strangers Vergeltung
Gran Turismo 4
Project Snowblind
Conker Live & Reloaded
Forza Motorsport
Rumble Roses
Suikoden 4
Neo Contra

Preview Short Cuts:

Capcom Fighting Jam
The Legend of Kay
SVC Chaos: SNK vs. Capcom
ATV Offroad 3
Blood Will Tell

Tests:

Viewtiful Joe 2 (Import)
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Import)
Blinx 2: Master of Time & Space
Mario Power Tennis (Import)
Call of Duty: Finest Hour
Die Unglaublichen
Tron 2.0 Killer App
Tom Clancy's Ghost Recon 2
1945 1&2: The Arcade Games
Taiko Drum Master (Import)
Action mit Spongebob Schwammkopf und seinen Freunden
Alien Hominid (Import)

Test Short Cuts:

Fight Club
Der Polarexpress
Metal Slug 3
Godzilla: Save the Earth
King Arthur
Knight Rider 2
Ultra Bust-A-Move (Import)
Crash'n'Burn
RTL Skispringen 2005
RTL Ski Alpin 2005
Greg Hastings' Tournament Paintball (Import)

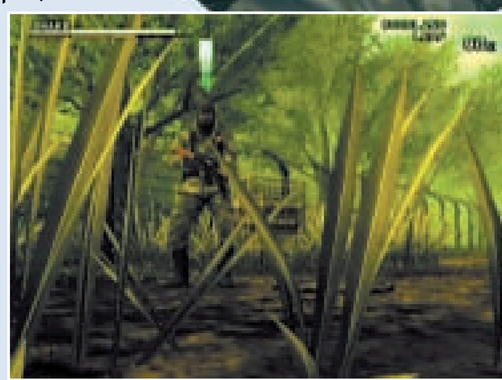
Extended:

NEC PC-Engine
Konsolen-Krankheiten
Spiel-Film: Super Mario Bros.

anyMAN!AC:

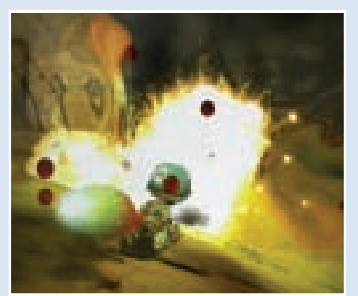
T.S. Rally

Credits / Outtakes



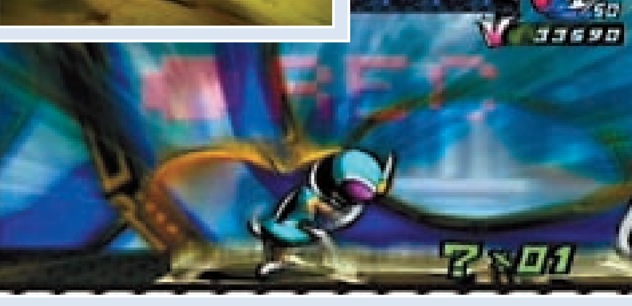
Metal Gear Solid 3: Snake Eater

8 Minuten Schleich-Abenteuer: großes Preview plus Vorspann!



Conker Live & Reloaded

Knuffig, knuddlig, fies: Conker im Krieg mit den Tediz.



Viewtiful Joe 2

Im Import-Videotest prüfen wir, ob die Rückkehr des skurrilen Helden erneut den Spielspaß-Gipfel stürmt.

Gran Turismo 4



Probefahrt: In Sonys Vorzeige-Raser brausen wir auf Nürburgring & Co.



Xbox

VIDEO AUF DVD!

Oddworld

STRANGERS VERGELTUNG

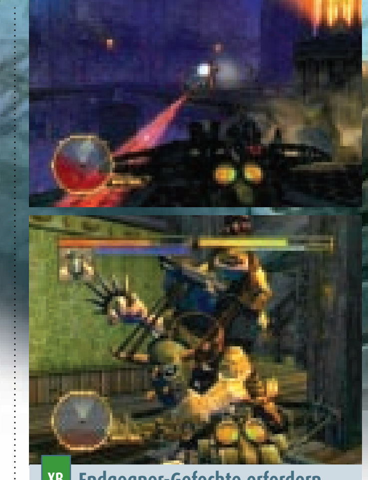
Faszinierende Charaktere, ideenreicher Spielablauf, Top-Grafik: unverwechselbare Merkmale von Software-Hits – und der neusten "Oddworld"-Episode.

Als uns Lorne Lanning, Kreativkopf der Oddworld Inhabitants, sein aktuelles Spieleprojekt vorstellte, war das Staunen in der Redaktion groß (MAN!AC 11/04). Zum einen fehlt Mudokon Abe, dessen Rasse in bisherigen Konsolen-Abenteuern (u.a. "Abe's Exoddus" für PSone und "Munch's Oddysee" für Xbox) als unfreiwilliger Fleischlieferant missbraucht wurde. Zum anderen seid Ihr in der Haut des neuen Hauptdarstellers Stranger nicht mehr auf defensive Taktiken beziehungsweise Ablenkungsmanöver angewiesen. Als Löwenmensch dreht Ihr den Spieß um und geht auf eine mittlerweile Xbox-exklusive Kopfgeldjagd – knapp ein Dutzend schwere Jungs warten auf ihre gerechte Strafe.

Die Stunde des Jägers

Lag die treibende Kraft hinter Strangers Handeln bislang völlig im Dunkeln, kommt jetzt etwas Licht in die Geschichte: Euer brummiges Alter Ego braucht dringend Geld für eine ominöse Operation. Ob sich der Held allerdings dem allgemeinen Trend zur Körperumgestaltung unterwirft und nach Fettabsaugung sowie Gesichtsstraffung giert, sei an dieser Stelle nicht verraten. Um seinem Ziel näher zu kommen, muss Stranger böse Buben finden und tot oder lebendig im örtlichen Bounty Store abliefern. So eine Gauner-Such-Zentrale findet Ihr in jedem größeren Ort, meist stehen gleich mehrere Schurken auf der Fahndungsliste. Entscheidet Euch für einen Auftrag und los geht's mit der gnadenlosen Jagd.

Auf dem Wanted-Zettel steht der ungefähre Aufenthaltsort Eures nächsten Personenziels – ein kurzer Plausch mit den Dorfeinwohnern fördert meist weitere hilfreiche Informationen zu Tage oder öffnet verschlossene Passagen, zum Beispiel ins örtliche Abwassersystem.



XB Endgegner-Gefechte erfordern Euer ganzes Können (unten).

Ansichtssache

Spätestens jetzt ist Zeit, sich mit den beiden Spielvarianten auseinander zu setzen. Auf Knopfdruck wechselt Ihr jederzeit zwischen Ego-Perspektive und Außenansicht, in der Ihr Stranger in seiner vollen Pracht bewundert. Da der Held in letzterer Variante ein gutes Stück flinker unterwegs ist, nutzt Ihr diese Perspektive für das Überwinden großer Distanzen oder zum schnellen Landgewinn bei bedrohlichen Situationen. Strangers einzige Waffe, eine doppelläufige Armbrust, kommt ausschließlich in der Ego-Ansicht zum Einsatz: Dann zielt Ihr wie in "Halo 2" oder "Killzone" mit einem Fadenkreuz millimetergenau auf Feinde und verschießt lebende Munition, die Ihr überall in der Oddworld-Welt aufgabelt (siehe Kasten rechts).

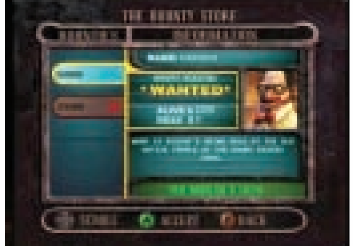


XB Da brüllt nicht nur der eingespannte Fuzzle auf der Waffe: In späteren Abschnitten muss sich Stranger gegen wildgewordene Flammenwerfer-Killer behaupten.



XB Grüne Lunge: Ein dichter Wald sorgt für Abwechslung vom staubigen Wildwest-Alltag. Passt auf feige Sniper-Schützen in den Baumwipfeln auf!





XB Im Bounty Store kauft Ihr Euch diverse Upgrades (links) und holt Euch frische Aufträge (rechts). Rettungsmissionen stehen ebenfalls auf dem Missionsplan.

Dank zweier getrennter Ladungen stehen Euch vielfältige Taktiken offen, mit denen Ihr Widersacher zur Strecke bringen könnt. Defensive Gemüter locken die Gauner in unübersichtliches Terrain, um sie dort aus einem sicheren Versteck einzeln zu erledigen. Digitale Rambos dagegen packen Offensiv-Geschosse in die Armbrust und lassen es in bester Ego-Shooter-Manier richtig krachen. Aber Vorsicht: Nicht in allen Situationen funktionieren beide Taktiken, spätestens bei den knallharten Bossduellen geht ohne strategisches Vorgehen nichts mehr.

Abwechslung ist Trumpf

So variantenreich die Kämpfe, so abwechslungsreich die Szenarien: Obwohl "Oddworld Strangers Vergeltung" die Wildwest-Thematik als Aufhänger hat, stapft Ihr nicht nur durch staubige Prärien und felsige Canyons. Vielmehr stehen auch düstere Abwasseranlagen, wild wuchernde Waldpassagen, unterirdische Stollenlabyrinthe sowie ein

▪ ▪ ▪ Live Ammo ▪ ▪ ▪

Das innovative Munitions-System von "Strangers Vergeltung"

Zappflies:

Standardgeschoss für Strangers Armbrust, unendlich vorrätig und in der Basisversion wenig durchschlagkräftig. Nach einigen Sekunden Verweildauer in Eurer Waffe laden sich die Zappflies jedoch auf und mutieren zu blitzenden Projektilen, die nicht nur explosive Fässer zerstören, sondern auch spezielle Schalter und Apparaturen mit Strom versorgen.

Chippunks:

Nager mit der großen Klappe – locken durch ihr penetrantes Gebrabbel herumstehende Wachen an. Die redseligen Hörnchen sind ideal in Kombination mit Bolamites: Ködert Feinde zu einem abgelegenen Ort und macht sie mit den Spinnentierchen bewegungsunfähig.
Howler Punk (Upgrade): Ausgestattet mit Mikrofon und zwei Lautsprechern beschallen diese Nager ein deutlich größeres Areal mit ihrem dummen wie lästigen Geschwätz. Damit bringt Ihr drei Feinde gleichzeitig auf die Palme.

Bolamites:

Unerlässlich bei der täglichen Kopfgeldjagd, da die Gesetzlosen nicht getötet, sondern durch ein widerstandsfähiges Spinnennetz bewegungsunfähig gemacht werden. Ideal in der Verknüpfung mit Chippunks.
Bola Blast (Upgrade): Durch eine genetische Weiterentwicklung des Spinnennetzes seid Ihr mit diesem Geschoss in der Lage, drei Gegner einzuwickeln und kampfunfähig zu machen.



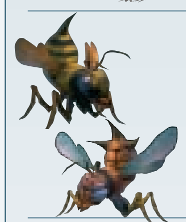
Fuzzles:

Die Critter-artigen Wesen eignen sich für zwei Strategien. Schießt sie direkt auf Feinde und provoziert so unkontrolliertes Umherlaufen, zum Beispiel in eine Falle. Alternativ könnt Ihr Fuzzles als lebende Minen verwenden: Bei Annäherung eines ahnungslosen Widersachers stürzen sich die Kreaturen auf den Unhold und verrichten ihr bissiges Werk.
Rabid Fuzzle (Upgrade): Ein schief gegangenes Experiment verhalf diesen Biestern zu kräftigeren Zähnen, einem größeren Aktionsradius sowie der Fähigkeit, Feinde zu Boden zu reißen.



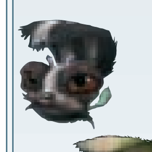
Thudslugs:

Ausgestattet mit einem unzerstörbaren Panzer, schicken diese Tierchen Gegner ins Land der Träume. Außerdem knabbern Treffer drastisch an der Lebensenergie des beschossenen Unholds. Zerstörbare Objekte sind für Thudslugs ebenfalls ein dankbares Ziel.
Riot Slugs (Upgrade): Bei Massenschlachten auf engstem Raum ein unverzichtbarer Helfer, da sie nach dem Einschlag in viele kleine Teile zerplatzen und so großen Schaden anrichten.



Stingbees:

Laut, schnell und tödlich: Diese Insekten feuert Ihr wie Maschinengewehrkugeln aus Eurer Armbrust – da bleibt kein Gegner ungeschoren. Nachteil: Die flinken Flieger töten die Widersacher, die höhere 'Lebendig gefangen'-Prämie geht Euch durch die Lappen.
Super Stingbees (Upgrade): Dank zusätzlichen rasiermesserscharfen Dornen richtet Ihr mit diesen Superstechern ein unblutiges Massaker an.



Stunks:

Abgefeuert machen diese Stinktiere das, was sie am besten können – stinken! Und dies derart unerträglich, dass in der Nähe stehende Widersacher reihern bis der Arzt kommt. Abgelenkt und hilflos verpasst Ihr den Kotzbrocken den Rest oder schleicht unangetastet vorbei.
Spark Stunkz (Upgrade): Noch stinkender als ihre 'normalen' Artgenossen vergehen die Tierchen nach dem Abschuss in einer giftgrünen Implosionswolke. In der Nähe stehende Feinde werden davon mitgerissen und gehen K.o. Nutzt dies, um Schurken in Fallen ein für allemal zu entsorgen.



Boombats:

3, 2, 1... bumm! Einmal abgeschossen, startet ein Countdown, der zu einer heftigen Explosion führt. Ein direkter Treffer mit den feurigen Fledermäusen lässt Gegner wild durch die Gegend laufen – der verheerenden Detonation können sie dennoch nicht entkommen.
Boombat Seekers (Upgrade): Ausgestattet mit einer kürzeren Lunte und fünf explosiven Drohnen, entfachen diese fliegenden Teufel unter Feinden ein vernichtendes Feuerwerk.

XB Auf dem Standbild lässt sich die optische Brillanz von "Oddworld Strangers Vergeltung" nur erahnen. Feine Grashalme, aufgewirbelter Staub, herumflatternde Insekten und wunderbare Lichteffekte erwecken Strangers Welt glaubhaft zum Leben.

XB Im hohen Gras versteckt Ihr Euch sicher vor Feinden.

XB Via Steuerkreuz weist Ihr der doppelläufigen Armbrust Projektile zu.

Bergwerk mitsamt einer rasanten Lorenfahrt auf dem Programm.

Hitverdächtig

Egal in welchem Areal Ihr Euch befindet, die Umgebungen sehen traumhaft schön aus. Unzählige Details wie herumziehende Staubfahnen und umherschwirrende Insekten hauchen Strangers Welt digitales Leben ein. Selbst bei spektakulären Explosionseffekten sowie vielen hervorragend animierten Widersachern auf dem Schirm bleibt die Grafik jederzeit flüssig – zweifelsohne eines der bis dato optisch beeindruckendsten Xbox-Spiele. Wuchtige wie witzige Soundeffekte runden die exzellente Präsentation gelungen ab.

Doch nicht nur die Technik überzeugt, auch in puncto Spielgefühl gibt's (fast) nichts zu meckern. Die Steuerung nimmt es in der Ego-Ansicht mit "Halo 2" auf und in der Third-Person-Perspektive lässt sich Stranger auf den Pixel genau kontrollieren. Darüber hinaus stimmt das Verhältnis zwischen Erforschen und Action. Zwar fehlen echte Kopfnüsse à la "Metroid Prime", dafür spielt sich "Strangers Vergeltung" deutlich flüssiger, linearer. Bei den Bossduellen dagegen ein ähnliches Bild: Wie in Nintendos Vorzeige-Ego-Abenteuer müsst Ihr alle taktischen Finessen aufbieten, um die Schurken mit Eurem Gauner-Staubsauger umweltgerecht zu entsorgen. Blitzschnelle Wechsel zwischen Angriff und Rückzug, strategischer Munitionseinsatz sowie eine gehörige Portion Ausdauer lauten die Tugenden bei den Endkämpfen. An Letzteren besteht dezenter Verbesserungsbedarf, denn einige Levelbosse sind zurzeit nur mit Fortunas Gunst zu besiegen. Lorne Lanning arbeitet laut eigener Aussage aber daran, auch diesen Punkt zu perfektionieren. *os*



XB Schrei, du Schurke: Ein gezielter Boombats-Beschuss sorgt nicht nur für wunderschöne Explosionen, er zwingt auch dicke Brocken in die Knie.



XB Munitionsnachschub: Bedient Euch bei der reichhaltigen Fauna.

Oddworld STRANGERS VERGELTUNG

Xbox

Entwickler:	Oddworld Inhabitants
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Pfiffiger wie motivierender Action-Cocktail mit herrlich schrägen Charakteren und atemberaubender Wildwest-Optik.

Playstation-2-Alternative
Fehlanzeige: Eine ähnlich abgefahrene Action-Mischung ist auf Sonys Konsole nicht in Sicht.

Gamecube-Alternative
Auch auf Nintendos Spielewürfel fehlt eine passende Alternative.

Nichts ist Stärker als Vier Schwerter



Ein Abenteuer, das so groß ist, braucht mehr als einen Helden. Ganz egal, ob du dieses Abenteuer allein oder mit deinen Freunden erlebst – du entdeckst die acht geheimnisvollen Welten von Hyrule immer mit 4 Links gleichzeitig. Verbinde bis zu vier Game Boy Advance mit deinem Nintendo GameCube und kämpfe in der Schattenschlacht gegen deine Freunde oder verbünde dich mit ihnen, um das ultimative Zelda Abenteuer gemeinsam zu erleben.



THE LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES
Exklusiv für Nintendo GameCube.
Inklusive Nintendo GameCube Game Boy Advance Kabel.





Ab 7. Januar im Handel.

VIDEO AUF DVD!



Gran Turismo 4

Endlich ist es soweit! Wir haben den Polyphony-Vorzeigetitel ausführlich angespielt – Kurs: der Genre-Olymp.

PS2 Die PISA-Studie zeigt Wirkung: Die KI-Fahrer haben nochmals die Schulbank gedrückt und die Lust am stupiden Hintereinander-Fahren verloren.

Aus A-Spec wird B-Spec

Werdet im brandneuen Modus zu Eurem eigenen Teamchef

Im GT-Kapitel von "Gran Turismo 4" wählt Ihr selbst, ob Ihr Euch im 'A-Spec'-Modus hinters Lenkrad klemmt oder das Renngeschehen in der 'B-Spec'-Variante aus der Boxengasse verfolgt. So könnt Ihr den GT-Modus bewältigen, ohne selbst Hand ans Steuer zu legen. Ihr seid jedoch nicht nur zum Zusehen verdammt, sondern lasst die KI-Fahrer nach Eurer Pfeife tanzen. Neben der Setup-Wahl und zahlreichen Tuning-Optionen gebt Ihr im Rennen direkte Befehle: Anweisungen, defensiv oder offensiv zu fahren sind ebenso möglich wie der Befehl zum Boxenstopp. Zudem werdet Ihr stets über den Zustand der Reifen, die aktuelle Spritmenge, Zeiten in den einzelnen Sektoren und den Abstand zu Kontrahenten informiert.



Verfolgt das Rennen in Live-Bildern aus dem Cockpit, der neuen 'Broadcast'-Ansicht...



...oder bringt Euch via informativem 'Race Monitor' auf den neusten Stand.

Ein Ende der Odyssee ist in Sicht: War "Gran Turismo 4" zunächst für Mitte des Jahres 2004 angekündigt, machten bereits auf der E3 lange Gesichter die Runde. Dort hieß es, Sonys Raserhoffnung würde im November die Ladenregale füllen. Pustekuchen – pünktlich zum herausposaunten Releasetermin kam die erneute Hiobsbotschaft für die dürstende Fangemeinde: Die Verschiebung (auf Februar 2005 in PAL-Gefilden) war noch das geringere Übel, der Ausfall des Online-Modus' hingegen ließ Rennsportfreunde weltweit wüste Flüche ausstoßen. Erst Ende 2005 soll ein Online-Update veröffentlicht werden, das dieses Manko ausmerzt – ob dieses jemals den Sprung nach Europa schafft, bleibt fraglich.

Doch genug gejammert: Denn schließlich war die spielbare Demoversion Grund genug für helle Aufregung in der Redaktion. Die schweißnassen Hände am PS2-Pad, drehten wir unsere ersten Runden über die Nordschleife des Nürburgrings, den aus dem Vorgänger bekannten 'Trial Mountain'-Kurs sowie durch Frankreichs Hauptstadt. Da war alles Wehklagen der vergangenen Wochen vergessen.

Fahrprüfung

Wie kein anderer Rennspiel-Titel schafft es Kazunori Yamauchis Raser-Epos erneut, einen hohen Grad an Realismus mit geringem Frustrationspotenzial zu einer äußerst bekömmlichen Mixtur zu verquicken: Hetzt Ihr mit vollem Bleifuß-Einsatz über die Kurse, findet Ihr Euch bald abseits der Strecke und am Ende des Feldes wieder. Dennoch kommen Geschwindigkeitsgefühl und Spaß an riskanten Manövern nie zu kurz. Zudem fällt das verbesserte Fahrverhalten der KI-Konkurrenz auf: Anstatt wie an der Perlenkette aneinandergereiht ihre Kreise zu ziehen, agieren die CPU-Gegner menschlicher – Überholmanöver und Rad-an-Rad-Duelle inklusive.



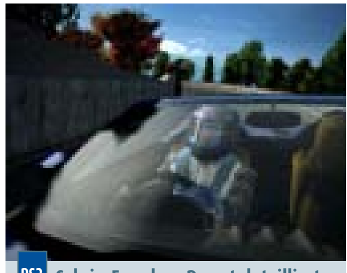
PS2 Auf dem anspruchsvollen Nürburgring machen auch die besten CPU-Raser mal Fehler (links im Bild).



PS2 Rutschige Schneepisten für Offroad-Fans dürfen auch im neuesten "Gran Turismo" nicht fehlen.



PS2 Wunderschöne Kurven in der Stadt der Liebe: Nie zuvor sah ein virtueller Renault Alpine so klasse aus.


PS2 Cabrio-Freuden: Derart detaillierte Piloten bietet kein anderes Rennspiel.


PS2 Den Leuchtreklame-Overkill gibt's in der Fernost-Metropole Hongkong.

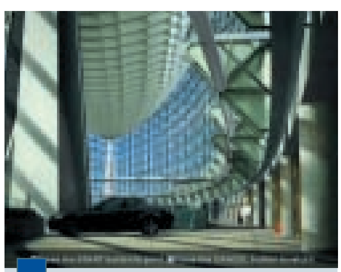


PS2 Sightseeing mit kleinen Schönheitsfehlern: Der Triumphbogen in Frankreichs Hauptstadt macht zwar was her, dafür müsst Ihr aber mit geringen Pop-Ups leben.



PS2 Dem virtuellen Wald geht's besser denn je: Auf dem 'Trial Mountain'-Kurs führten die Entwickler eine Aufforstung durch. Mehr Bäume bedeuten mehr Schattenspiele auf Strecke und Boliden. Zudem ziert kurz vor Start und Ziel ein Zeppelin den Himmel.




PS2 Schnappschuss: der Foto-Modus als Spielwiese für Auto-Fetischisten.

Eine neu hinzugekommene Anzeige informiert Euch über die auf Euer Vehikel wirkenden seitlichen G-Kräfte. Große Bedeutung kommt auch der Wahl der Reifen zu: Während PS-Boliden wie die Rennversionen von Skyline, Supra & Co. automatisch mit Racing-Schlappen auf die Piste gehen, dürft Ihr bei weniger feurigen Untersätzen zwischen Street-, Sport- und Arcade-Ausführungen wählen. Dass dieses Feature mehr als nur schickes Beiwerk ist, zeigt sich auf der Strecke: Sportreifen beispielsweise ermöglichen dank besserem Grip deutlich höhere Kurvengeschwindigkeiten und verhindern das Querstehen beim Herausbeschleunigen.

Sehtest

Bereits vor mehr als drei Jahren schockte Sony die Konkurrenz mit der bis dato spektakulärsten Optik, die jemals ein Rennspiel zierte. Selbst heutzutage ist – von Echtzeitlichteffekten abgesehen – das nahezu makellose Aussehen der "GT3"-Boliden unübertroffen. Ende der Grafikfahnenstange?
Ein Quantensprung blieb bei "GT4" aus, dennoch haben die Entwickler am ein oder anderen Problemchen gefeilt: Die Fahrzeuge sehen trotz gleicher Polygonzahl einen Tick schicker aus und ähneln ihren realen Vorbildern mehr denn je. Zudem traten in der Demo-Version unschöne Pop-Ups, wie sie noch in der "Prologue"-Version vorhanden waren, nur noch sehr selten und bei penibel genauem Hinsehen auf.
Das altbekannte Kantenflimmer-Problem der PS2 scheinen auch die findigsten Köpfe bei Polyphony Digital nicht in den Griff zu bekommen: Zwar wurden die unschönen Treppeneffekte an den Fahrzeugen vermindert, das Flimmern von Zäunen und Banden am Streckenrand bleibt jedoch unschönes Beiwerk. Auch auf ein Schadensmodell müssen Asphaltcowboys weiterhin verzichten. Schuld daran sind nicht – wie früher Gerüchte behaupteten – Lizenzverträge, sondern die begrenzte Rechenleistung der Hardware.
Von diesen kleinen Schönheitsmängeln abgesehen, bleibt jedem Rennspiel-Fan nur die Möglichkeit, die Tage bis zum Release im Februar zu zählen. Denn keine andere Konsolen-Raserei birgt derartiges Potenzial: Der gigantische Fuhrpark von über 600 Karossen, die tadellose Steuerung sowie der motivierende Karriere-Modus sprechen für sich. *ms*

Gran Turismo 4

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Polyphony Digital, Japan
Hersteller:	Sony
Genre:	Rennspiel
D-Termin:	Februar 2005

Spielerisch wie grafisch grandioses Rennspektakel, das in allen Belangen neue Maßstäbe setzt.

Xbox-Alternative
Wohl kein "Gran Turismo"-Killer, aber dennoch ein sehr gelungenes Rennspiel verspricht **Forza Motorsport** zu werden.

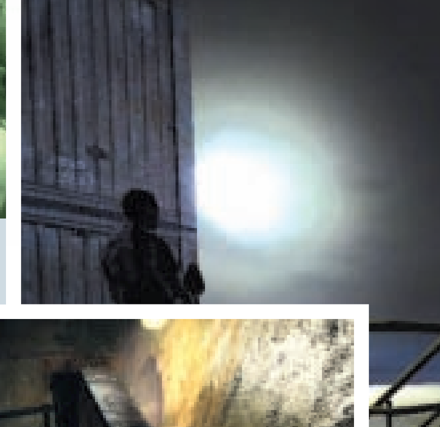
Gamecube-Alternative
Cube-Raser müssen sich für geraume Zeit mit **Need for Speed Underground 2** begnügen, da kein anderer Titel in den Startlöchern steht.

Splinter Cell Chaos Theory

Ob Sam Fisher die aktuelle Konsolengeneration zum letzten Mal beglückt, bleibt abzuwarten. Sicher ist: Sein drittes Abenteuer übertrifft vergangene Einsätze an Vielseitigkeit und grafischer Brillanz.



XB Auch beim dritten Einsatz vertraut Ihr auf Sams Allzweck-Brille mit Restlichtverstärker und Infrarot-Optik.



XB Als blinder Passagier schippert Sam auf einem Frachter über den Pazifik. Hier gehen etliche Männer über Bord…



XB Glänzende Optik: Auf der Xbox dürft Ihr Euch auf einen Augenschmaus à la "Riddick" gefasst machen.

Stealth, Story, Technologie und Sam Fisher – für die Ubisoft-Designer sind das die Grundpfeiler der "Splinter Cell"-Reihe. Um auch ein drittes Mal Bestnoten und –verkäufe zu erzielen, legen die kanadischen Entwickler von "Chaos Theory" ihr Hauptaugenmerk auf eben jene Aspekte. Und nach einem Tag intensiver Beschäftigung mit Fishers neuen Abenteuern wird klar – die Strategie geht auf: Vorsichtige Verbesserungen im Kern und kräftiges Aufpolieren der Hülle vermitteln bewährtes Spielgefühl, ohne Kenner und Könner zu langweilen.

Eine der wenigen inhaltlichen Neuerungen ist das Messer, das nun zur Standardausrüstung gehört. Die kleine Klinge hat eine unvermutet große Wirkung auf das Spiel, dient sie doch nicht nur zum Zerschnippeln von Vorhängen und Papierwänden (Sam kommt auch in Tokio zum Einsatz) oder dem Knacken von Türschlössern. Der scharfe Stahl stellt Euch vor eine moralische Grundsatzentscheidung: Habt Ihr einen Gegner im Klammergriff, wird er über die linke Schultertaste ausgeknockt, mit rechts ersticht Ihr den Wehrlosen. Das grausamere Vorgehen wird vom Spiel durch lautere Geräusche des Opfers und Punktabzug bestraft – perfekte Agenten hinterlassen keine (Blut-)Spuren!

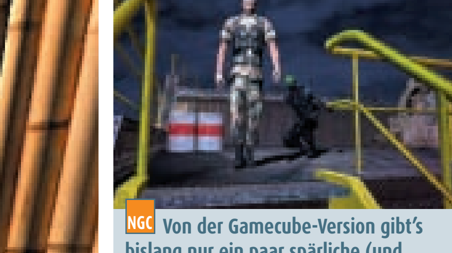
Nicht nur für Profis

Was nicht heißen soll, dass Ihr perfekt spielen oder ein hartgesottener Stealth-Fan sein müsst, um Spaß mit "Chaos Theory" zu haben. Das dritte "Splinter Cell" ist nämlich zugänglich wie nie. So beeinflusst die Wahl des Schwierigkeitsgrads nicht mehr die Action (also die Lebensenergie Eures Helden und der Gegner), sondern die Spielmechanik. Auf 'Easy' dürft Ihr dank unaufmerksamerer Wachen ein





PS2 Auf der PS2 kann sich Sam nicht nur im dampfenden Wasser verstecken, sondern auch der Wache ein feuchtes Grab bereiten.



NGC Von der Gamecube-Version gibt's bislang nur ein paar spärliche (und wenig beeindruckende) Bildschirmfotos.



PS2 Effekte satt – auch auf der PS2: In der japanischen Villa wabern Luft und Dampf über Teekessel sowie glühenden Kohlen.

bisschen sorgloser durch die Levels schleichen. Ebenfalls frustlindernd: Löst Ihr zu oft Alarm aus, scheitert Ihr nicht vollständig, sondern werdet nur einiger Sekundärziele beraubt. Und wer aus Versehen einen Informanten tötet oder einen Rechner mit wichtigen Zugangsinfos in die Luft jagt, hat auch nicht automatisch versagt: Schließlich können Einsatzziele auf mehrere Arten erreicht werden, es gibt immer einen Ausweg.

Die spielerische Freiheit beginnt bereits vor einer Mission, indem Ihr Euch für einen von vier Aufsätzen für Euer SC20K-Gewehr entscheidet. Rohe Naturen wählen die Shotgun-Variante, Normalos den Launcher (entspricht der Waffe in Teil 1) und Leisetreter das präzise Forehand-Addon.

Das Sniper-Kit lässt Euch zwar aus sicherer Position anlegen, verrät diese aber auch durch lauten Knall. Den bekommen Gegner natürlich mit, und sie vergessen ihn auch nicht so schnell: Ungewöhnliche Geräusche und Anblicke steigern das Stress-Level der KI-Schergen, nur langsam legt sich deren Anspannung und Aufmerksamkeit wieder. Dann heißt es für eine Weile Ruhe bewahren!

Mehr von allem

Das dritte "Splinter Cell" bedient auch Schleich-Experten mit kleinen, feinen Neuerungen. Die Spannung wird z.B. durch Sams Reaktion auf allzu nahe Feinde verstärkt: Euer Held spannt in kritischen Situationen sichtlich an. Neben ein paar neuen Bewegungsabläufen gibt's auch noch ein paar frische Gadgets für den einsamen Agenten. So paralysiert Ihr Wachen mit dem 'Sticky Shocker' (dessen lähmende Wellen auch durch Wasser übertragen werden) oder verdunkelt Glühbirnen mit der elektromagnetischen OCP-Pistole.

Richtig viel Mühe gibt sich Ubisoft mit Grafik und Sound – man will auf jeder Plattform einen der besten und technologisch fortgeschrittensten Titel anbieten. Die Xbox-Version sieht erwartungsgemäß brillant aus. Abgesehen von der Auflösung kommt sie bei Effekten, Texturen und Ausleuchtung der PC-Variante nahe. Aber auch das PS2-"Chaos Theory" hinterlässt einen gewaltigen optischen Eindruck – kein Wunder, schließlich arbeiten über hundert Leute an der Sony-Version. Reflexionen, Lichtbrechung durch Glasscheiben, feinste Wassereffekte (die den Entwicklern so sehr gefallen haben, dass sie einen exklusiven 'Stealth Water Kill' eingebaut haben) und eine neuartige Texturierungstechnik lassen den Vorgänger alt aussehen. *sf*

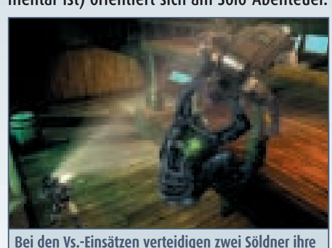
▪▪▪ Doppelagenten ▪▪▪

Anspruchsvolle Mehrspieler-Fans vergnügen sich in Coop- und Versus-Modi

Auch nach Beendigung der umfangreichen Solo-Kampagne hat "Chaos Theory" noch eine Daseinsberechtigung – schließlich implementieren die Entwickler zwei komplett verschiedene Mehrspieler-Ansätze. Steht Ihr auf mit einem Hauch Taktik gewürzte Deathmatch-Runden, dann empfiehlt sich der 'Versus'-Modus. Neben fünf Karten vom Vorgänger gibt's sechs neue Szenarien, in denen ein Spion-Pärchen gegen ein Söldner-Duo antritt. Als neues Gadget auf Agentenseite gibt's ein Tarngerät, das Euch kurzfristig bis auf einen Schemen verschwinden lässt. Gesellige Fisher-Freunde dürfen sich zudem über einen gewieften Coop-Modus freuen, in dem gemeinsam Aufträge erledigt werden. Die Handlung (bei denen ständige Kommunikation übers Headset elementar ist) orientiert sich am Solo-Abenteuer.



Im Coop-Modus nehmt Ihr Feinde in die Zange und vollführt spezielle Duo-Moves.



Bei den Vs.-Einsätzen verteidigen zwei Söldner ihre Bomben und Computer gegen ein Agenten-Pärchen.



Splinter Cell Chaos Theory

MAN!AC-Prognose: Playstation 2 / Xbox / Gamecube

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	1. Quartal 05 [PS2]
	1. Quart. 05 [Xbox]
	1. Quart. 05 [NGC]

Spannendes und abwechslungsreiches Agenten-Abenteuer: die grafische und spielerische Krönung der Serie.


Playstation 2

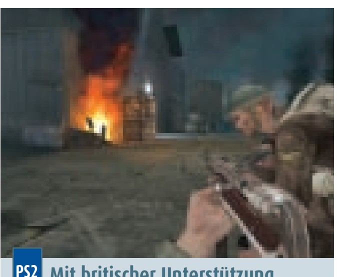
Xbox

Gamecube

Medal of Honor Dogs of War

Die Mutter aller Weltkriegs-Shooter ist zurück und verspricht vollmundig 'A new way of playing'.

Nach dem eher flauen "Rising Sun" würde das der altehrwürdigen Serie auch gut tun. Immerhin verlegten die Entwickler von EA Los Angeles das Geschehen zurück nach Europa, Ihr dürft also wieder als amerikanischer Spezialagent gegen die bösen Nazis antreten. Diesmal beginnt der Krieg für Euch schon im Jahr 1942: An der Seite einer britischen Kommando-Einheit überfallt Ihr einen besetzten französischen Hafen – ein Einsatz auf historischer Grundlage. Laut Produzent Dan Winters stützen sich die Geschehnisse in "Dogs of War" auf ausgiebige Recherchen vor Ort, Mission für Mission durchlebt Ihr so den ganzen Krieg in Europa. Ob Ihr denn auch wie das echte britische Kommando einen mit Sprengstoff beladenen Zerstörer im Hafen in die Luft jagen dürft, bleibt abzuwarten.


PS2 Mit britischer Unterstützung zerlegt Ihr den deutschen Hafen.


XB Als Spezialagent William Holt vom Office of Strategic Services infiltriert Ihr in "Medal of Honor" Nazi-Stellungen im zweiten Weltkrieg.

Ihr habt die Wahl

Ein typischer Ego-Shooter läuft oft so ab: Vorgegebener Route folgen, Gegner erledigen, Punkt X passieren, um Script-Ereignis Y auszulösen. Dieses einfache Prinzip machen sich selbst Kracher wie "Killzone" zu eigen. Richtig eingesetzt sorgen gescriptete Ereignisse auch für jede Menge Atmosphäre, das haben die "Medal of Honor"-Spiele schon oft genug bewiesen. Bomber fliegen über Eure Köpfe, Gebäude explodieren, Gegnerscharen stürmen auf Euch zu – alles sehr spannend, aber auf Dauer auch vorhersehbar. In "Dogs of War" soll das jetzt anders werden! Vor jedem Einsatz bestimmt Ihr selber die Taktik, schleicht z.B. als Sniper durch die Büsche oder beharkt gegnerische Stellungen mit den Geschützen Eurer Artillerie. Auch im Einsatz selbst trefft Ihr ständig Entscheidungen, die für einen individuellen Spielablauf sorgen sollen. Dabei seid Ihr nicht nur als Einzelkämpfer unterwegs, sondern kommandiert oft kleine Truppen von Soldaten. Per Knopfdruck rücken die über die Flanke vor, geben Deckungsfeuer oder ziehen sich zurück. Besonderes Augenmerk haben die Entwickler auf die künstliche Intelligenz dieser Einheiten gelegt und ihnen eigenes taktisches Denken beigebracht. Das gleiche gilt übrigens auch für die Gegner.

Drei-Fronten-Krieg

Medal of Honor Dogs of War" erscheint im nächsten Jahr für alle drei Konsolen. Eine spielbare Fassung dürfte nicht mehr lange auf sich warten lassen. Ob die fertige Version halten kann, was die ersten Herstellerinfos versprechen, erfahrt Ihr demnächst bei uns! *dm*

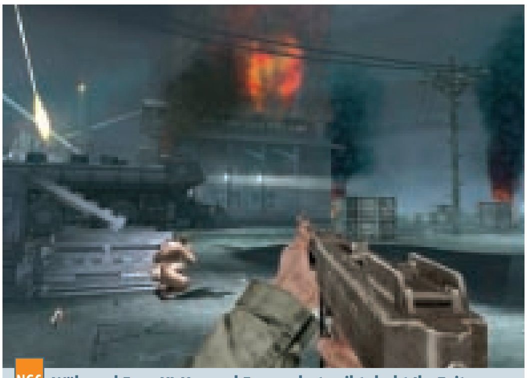
Medal of Honor Dogs of War

Playstation 2
Xbox
Gamecube

Entwickler:	Electronic Arts, USA
Hersteller:	Electronic Arts
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2005 [PS2]
	2005 [Xbox]
	2005 [NGC]

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Vielversprechende Neuauflage des Ego-Shooter-Pioniers mit historischer Detailtreue und verbesserter künstlicher Intelligenz.


NGC Während Euer KI-Kumpel Feuerschutz gibt, habt Ihr Zeit vorzurücken.


NGC Neun Multiplayer-Karten und ebenso viele Spielvarianten sollen online für Abwechslung sorgen.


REGEL 8:
WENN HEUTE DEINE ERSTE NACHT IM FIGHT CLUB IST, DANN MUSST DU KÄMPFEN.
FIGHT CLUB™
JETZT ERHÄLTLICH
XBOX
PlayStation 2
AUCH ONLINE SPIELBAR
WWW.FIGHTCLUBGAME.COM
WWW.VUGAMES-EUROPE.COM
Sofdec
PlayStation 2
online BROADBAND ONLY
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
REGENCY
VIVENDI UNIVERSAL games



Metal Gear Solid 3
Snake Eater

Endlich konnten wir “MGS 3” ausgiebig anspielen: Lest unsere tieferen Einblicke und Impressionen.

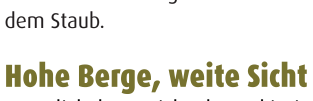


PS2 Gut getarnt robbt sich Snake an eine feindliche Bergstation mit dicken Geschützen heran. Rabiates Vorgehen wäre hier absolut tödlich.

PS2 Doktorspiele mit Snake: Vielfältigen Verletzungen wird mit Medizin, Verbandszeug, Desinfektionsmittel oder Blutstiller begegnet.

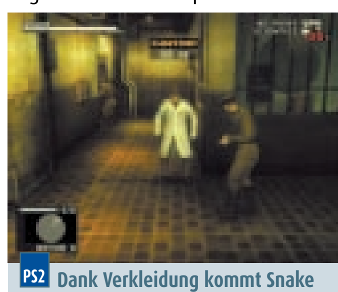
Nach einiger Spielzeit wird schnell klar: “MGS 3” mausert sich zum abwechslungsreichsten Teil der Serie. Warum, erklären wir gleich. Kommen wir zunächst aber zur bewährten Spielmechanik. Nachdem wir bereits ausgiebig über Dschungel und Tarnsystem berichteten, kommen wir zur eigentlichen Infiltration. Bereits nach einigen Spielstunden muss unser Digi-Held nämlich in eine gut bewachte Basis inmitten der Wildnis gelangen – und zwar bei Nacht. So schlüpft Snake in seine schwarze Uniform und bemalt sein Gesicht dunkel. Gut getarnt kann er so Wachposten vor dem Gebäude umgehen. In engen Räumlichkeiten wird’s aber schwieriger, denn hier sind Verstecke und Fluchtwege Mangelware. Wie gut, dass der Überlebenskünstler Wissenschaftler-Klamotten im Gepäck hat. Dank Verkleidung spaziert er an den Wachleuten vorbei, um sein Ziel zu erreichen: Sokolov. Selbiger Wissenschaftler ist auch der Urheber der fürchterlichen Waffe Shagohod. Der mobile Kampfpanzer ermöglicht es, Atomraketen zu transportieren und abzufeuern.

Doch zurück zu unserem Bluff: Auf der Suche in verwinkelten Räumen lassen sich zwar Wachposten täuschen, andere Wissenschaftler schöpfen jedoch Verdacht und lösen im Zweifelsfall Alarm aus. Dann wird’s eng: In den Gängen ist Flucht kaum möglich. Ein offenes Scharmützel mit der anstürmenden Meute würde allerdings tödlich enden. Also greift der kluge Held zur Blendgranate und macht sich im folgenden Chaos aus dem Staub.



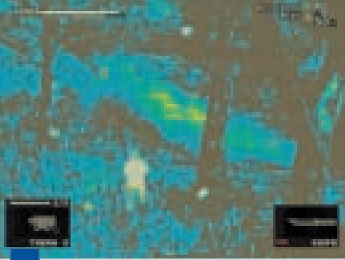
Hohe Berge, weite Sicht

Natürlich lässt sich eben skizzierte Situation auch mit anderen Methoden meistern. Wechseln wir nun aber das Szenario: Nach dem Dschungel findet Snake eine unterirdische Leiter, die ihn direkt in die Berge führt. Dort erwarten ihn komplett andere Bedingungen. An steilen Felswänden bleibt keine Zeit, die Aussicht zu genießen, denn gut bewaffnete Trupps samt Raketenwerfer lauern ihm auf. Spätestens hier fällt die verbesserte Gegner-Intelligenz auf: Die Burschen erkennen Snake auf viel größere Entfernungen, verstecken sich bei Feuergefechten überaus clever und rufen Verstärkung. Alarm-Phasen dauern nun auch deutlich länger und Suchtrupps gehen gründlicher vor. Fies: Bei Alarm hilft den Gegnern sogar ein Hind-Kampfhubschrauber.



PS2 Dank Verkleidung kommt Snake unbehelligt durch bewachte Basen.





PS2 Dank Wärmesicht lokalisiert Ihr neben Gegnern essbare Tiere und Pflanzen.



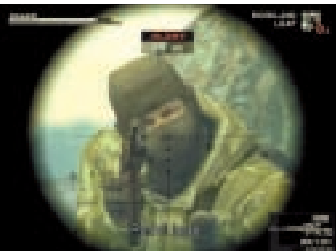
PS2 Ein ungleicher Kampf: Zwar besitzt der Kampfhelikopter verwundbare Punkte, trotzdem solltet Ihr ihm besser mit dem MG-Geschütz (linker Hand) zusetzen.



PS2 Wegen der eingeschränkten Kamera, die das Geschehen von schräg oben zeigt, sind ständiges Wechseln in die Ego-Sicht und das Lehnen an die Wand Pflicht.

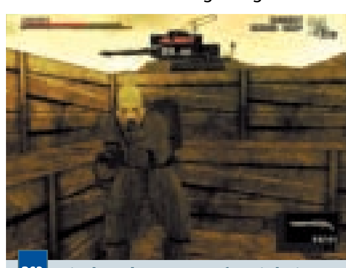


PS2 Verstärkung bekommen feindliche Soldaten von Dobermännern.



PS2 Aug in Aug: Mit dem Sniper nehmt Ihr entfernte Gegner aufs Korn.

Wehren kann sich der wackere Held dann mit stationären MG-Geschützen. Doch so weit sollte es nicht kommen: Unauffällig schaltet er per Sniper-Gewehr seine Gegner aus. Daneben lassen sich giftige Skorpione fangen und auf die Gegner werfen. Hungrige Geier machen sich umgehend über die leblosen Körper her. Nur trickreich kann sich Snake einen Weg durch die Feindesreihen schlagen, um schließlich zu seinem Ziel zu gelangen.

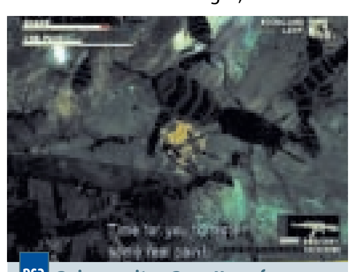


PS2 Mit den Flammerwerfer-Einheiten ist nicht zu spaßen.

Verworren oder versponnen?

Kommen wir zur umfassenden Story, die weit weniger aufgeblasen als in "MGS 2" daherkommt. "Metal Gear"-Fans, die sich die Spannung erhalten wollen, sollten hier besser aufhören zu lesen.

Nachdem am Anfang des Spiels die Rettung Sokolovs gescheitert ist, macht Ihr Euch erneut auf: Doch diesmal wird's schwieriger, denn der Wissenschaftler ist ein Gefangener der Cobras – einer selbstständigen Militäreinheit, die nach politischer Macht strebt. Während der Mission enträtselt Ihr nach und nach Hinweise von Informanten, um am Ende hinter das wahre Geheimnis eines ominösen Mikrofilms zu kommen. Leider bietet der dritte "Metal Gear Solid"-Teil wenig Innovation in puncto Geschichte: Viele Situationen kommen Fans nur allzu bekannt vor. Trotzdem freuen sich diese über viele kleine Gags, Anspielungen auf vorige Teile und einige Überraschungen.



PS2 Beim zweiten Boss-Kampf erwarten Euch Wespen en masse.

Grafisch verwöhnt der Titel mit stimmigen Szenarien und Effekten. Ankreiden müssen wir jedoch die unübersichtliche und eingeschränkte Kamera, die heutzutage wirklich überholt ist. Zumindest hier sollte eine optionale drehbare Perspektive à la "Splinter Cell" Pflicht sein. *ts*

Metal Gear Solid 3: Snake Eater

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	März 2005

Taktik, Tarnung, Überleben: vielschichtiger Spielablauf in famoser Grafikkulisse garantiert Stealth-Hochspannung.

Xbox-Alternative

Ebenfalls im März 2005 erscheint das neue Stealth-Erlebnis mit Sam Fisher – **Splinter Cell: Chaos Theory.**

Gamecube-Alternative

Würfel-Schleicher haben kaum eine Wahl und freuen sich ebenso auf Splinter Cell: Chaos Theory.

Far Cry Instincts



Inselparadies mit Konsolen-Bonus: Der PC-Bestseller aus deutschen Landen wird auf PS2 und Xbox um neue Waffen, Fahrzeuge und ein hinterhältiges Fallensystem erweitert.



XB Technisch soll "Far Cry" mit Weitsicht und schmucken Lichteffekten auch auf Konsole Maßstäbe setzen.

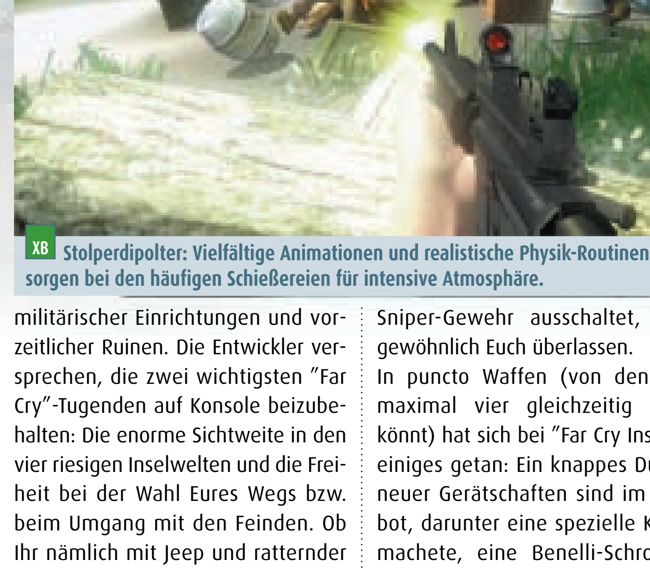
2004 war ein grandioser Ego-Shooter-Jahrgang – auf dem PC: "Doom 3", "Half-Life 2" und "Far Cry" (dt. Version) erschlossen neue Grafik-Dimensionen und brillierten mit intensiver Atmosphäre. Obwohl klar ist, dass keine aktuelle Konsole heutige Highend-Rechner ersetzen kann, warten Joypad-Schützen begierig auf etwaige Umsetzungen. Während eine Konsolen-Version von "Half-Life 2" unwahrscheinlich ist und "Doom 3" allein Xbox-Nutzern das Fürchten lehrt (siehe S.38), hat zumindest Ubisoft ein Herz für die Mehrheit der Konsolengemeinde: Die Insel-Ballerei "Far Cry" erscheint fürs Sony- wie Microsoft-System. Die bejubelten Entwickler der Originalversion, Crytek, haben mit der Anpassung an die TV-Hardware allerdings nichts zu tun. Ubis Montrealer Programmierfabrik schiebt die nötigen Überstunden bis zur Veröffentlichung im ersten Quartal diesen Jahres.

Alte Tugenden, neue Features

Trotz Arbeit unter Hochdruck konnte uns Ubisoft bei einem Besuch der kanadischen Dependance keine aktuelle Version des Konsolen-"Far Cry" zeigen. Nur ein paar verstohlene (und wenig aussagekräftige) Blicke auf die Monitore von Level-Designern und Grafikern ließen sich erhaschen. Dafür gab's diesen Monat neue Infos zu "Instincts": Ein Bündel exklusiver Konsolen-Inhalte soll die abgespeckte Grafik vergessen machen.

An der Handlung ändert sich indes nichts: Als Jack Carver schippert Ihr eine mysteriöse Frau im Pazifik herum, doch Euer Boot wird angegriffen und Ihr erleidet auf einem tropischen Eiland Schiffbruch. Mit der Knarre in der Hand geht's an die Erforschung des dampfenden Dschungels, paramilitärischer Einrichtungen und vorzeitlicher Ruinen. Die Entwickler versprechen, die zwei wichtigsten "Far Cry"-Tugenden auf Konsole beizubehalten: Die enorme Sichtweite in den vier riesigen Inselwelten und die Freiheit bei der Wahl Eures Wegs bzw. beim Umgang mit den Feinden. Ob Ihr nämlich mit Jeep und ratternder MG ein gegnerisches Camp auf robuste Weise entvölkert, oder die cleveren Söldner der Reihe nach mit dem Sniper-Gewehr ausschaltet, bleibt gewöhnlich Euch überlassen.

In puncto Waffen (von denen Ihr maximal vier gleichzeitig tragen könnt) hat sich bei "Far Cry Instincts" einiges getan: Ein knappes Dutzend neuer Gerätschaften sind im Angebot, darunter eine spezielle Kampfmachete, eine Benelli-Schrotflinte und eine M2-Browning – die allerdings ist stationär oder auf der Ladefläche eines Jeeps angebracht. Selbi-

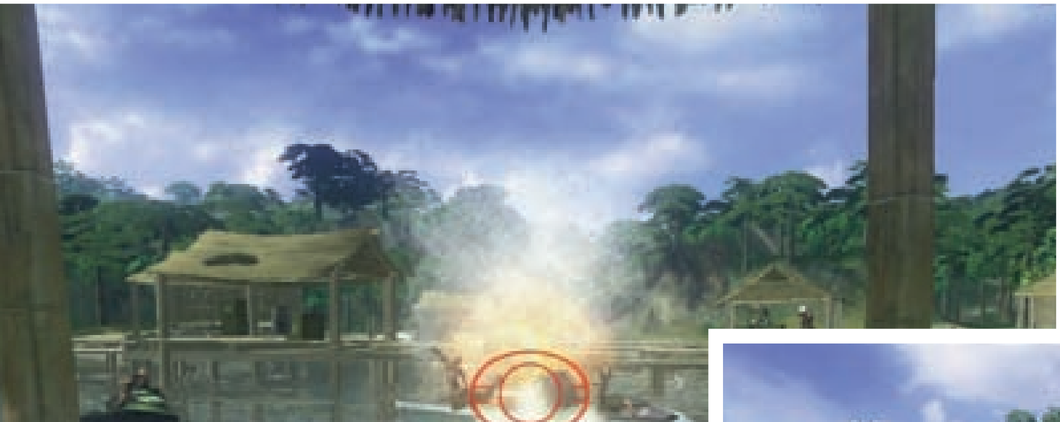


XB Stolperdipolter: Vielfältige Animationen und realistische Physik-Routinen sorgen bei den häufigen Schießereien für intensive Atmosphäre.





XB Auch die Bösen können fahren: Die Söldner kommen Euch wild ballernd auf Quad-Bike und Jet-Ski entgegen.

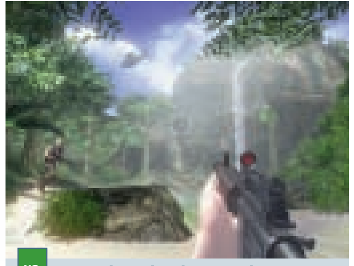


XB Wer selbst Boot oder Jet-Ski benutzen will, muss zielgenau arbeiten: Die Fahrzeuge fliegen nämlich bei zu vielen Treffern in die Luft.

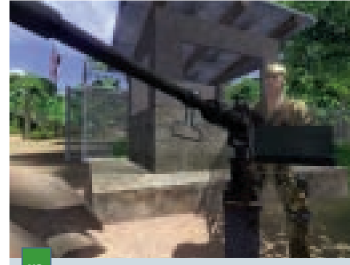


XB Durchdachtes Vorgehen ist gefragt, denn Eure Gegner sind gewöhnlich massiv in der Überzahl.

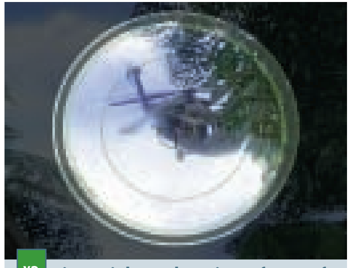




XB Tropische Schönheit: Vorbei an rauschenden Wasserfällen kämpft Ihr Euch durch sattgrüne Vegetation.



XB Ist der Feind erledigt, dürft Ihr natürlich selbst mit der Browning hantieren.



XB Ein gezielter Schuss ist gefragt: Oft genug bekommt Ihr's mit schwerem Gerät aus der Luft zu tun.

gen kennt man bereits aus der PC-Version, ebenso wie Boot und Paraglider. Der Konsolen-Fuhrpark wird allerdings um drei Fahrzeuge erweitert: Mit dem Prowler – einem Quad-Bike – dürft Ihr auf schmalen Pfaden durch den Dschungel rasen, auf einem Jet-Ski heizt Ihr durch enge Kanäle und mit dem anspruchsvoll zu steuernden Hovercraft macht Ihr Sümpfe und Strände unsicher.

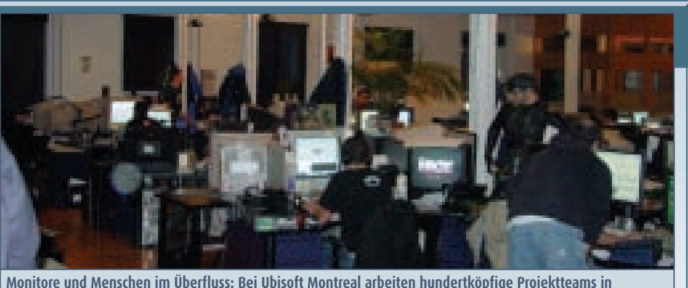
Vorsicht Falle

Ebenfalls neu ist die Möglichkeit, Fallen zu legen und dadurch die Gegner auf ebenso lautlose wie energieschonende Weise aus dem Weg zu räumen. Drei Fallensorten sind geplant: Ein gespannter, mit tödlichen Dornen versehener Ast, ein Multipfeil-Katapult und eine Mine, die sich hauptsächlich gegen feindliche Fahrzeuge richtet. Alle Fallentypen sollen schnell und unkompliziert zu legen sein – sobald Jack im Spielverlauf ihre Verwendung erlernt hat. Euer Held kann aber auch selbst in eine Falle tappen, wenn er blind durchs Dickicht stürmt.

Rund 20 Stunden wird die Insel-Odyssee in der Solo-Kampagne dauern, bis zu 16 Spieler sollen sich zudem gegenseitig in ihre Fallen locken können. Klingt alles vielversprechend und sieht auf Xbox-Bildschirmfotos auch gut aus – hoffen wir mal, dass uns auch in einer lauffähigen Version "Instincts" nicht im Stich lässt. *sf*

Kanadische Code-Fabrik

Boom bei Ubisofts Studio in Montreal



Monitore und Menschen im Überfluss: Bei Ubisoft Montreal arbeiten hundertköpfige Projektteams in gewaltigen Großraum-Büros. Privatsphäre gibt es am Arbeitsplatz kaum.

Es ist wenig erstaunlich, dass Ubisoft 1997 gerade in Montreal ein Entwicklerstudio eröffnet hat – schließlich liegt die kanadische Stadt im Bundesstaat Quebec und damit im französischsprachigen Teil des nordamerikanischen Staates. Umso überraschender ist die schiere Größe der Ubi-Filiale: Über 1.000 Menschen arbeiten hinter den Mauern eines unscheinbaren Backsteinbaus, 150 freie Stellen sind aktuell zu besetzen. Das erste Produkt der Montrealer war die PC- und Dreamcast-Raserei "Speedbusters", heute befassen sich die Computer-Kreativen (Durchschnittsalter 29 Jahre, 15% Frauenanteil) vor allem mit Umsetzungen ("Far Cry Instincts") bzw. einzelnen Versionen ("Rainbow Six Lockdown" für Xbox) von Marken, die andernorts erdacht wurden und werden. Eine wichtige Rolle spielt Ubi Montreal auch für die zukünftigen Ambitionen des französischen Spielegiganten: Rund 70 Leute arbeiten in der Research & Development-Abteilung an Technologien für Next-Generation-Konsolen.

Far Cry Instincts

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Ubisoft, Kanada
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal [PS2]
	1. Quartal [Xbox]

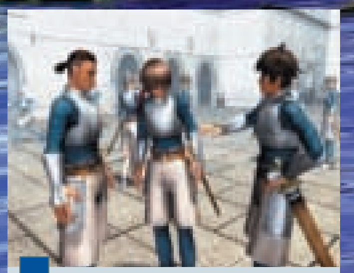
Hoffentlich auch auf Konsole ein Tropen-Paradies: Ambitionierte Ego-Action mit innovativem Fallen-Feature.



Gamecube-Alternative

Spielt zwar nicht in tropischen Gefilden, verspricht aber genauso kompetente Ego-Action: Free Radicals **Timesplitters: Future Perfect**.

VIDEO AUF DVD!


PS2 Bei der Grundausbildung lernt Ihr Freunde fürs Leben kennen.

Suikoden 4

Konami geht baden! Die Fortsetzung des Rollenspiel-Klassikers entführt Euch auf die hohe See.

1997 vergriff sich Konami an einer alten chinesischen Legende von 36 himmlischen und 72 irdischen Kriegern, die sich dem heldenhaften Kampf gegen das Unrecht verschrieben hatten. Heraus kam "Suikoden", eines der ersten und besten Rollenspiele auf der guten alten Playstation.
Das Prinzip der Serie: Als Anführer einer Heldentruppe schart Ihr insgesamt 108 'Stars of Destiny' um Euch. Die schließen sich Euch in Gestalt von Kriegern, Ärzten, Baumeistern, Köchen oder Händlern an und bevölkern dann eine Basis. Im ersten Teil war das noch ein heruntergekommenes Eiland mit schäbigem Turm, in Teil 4 dient ein Schiff als Ausgangspunkt für Eure Abenteuer. Damit schippert Ihr durch ein riesiges Inselarchipel und wehrt Euch in taktischen Seeschlachten gegen Piraten, eine fiese Handelsmarine und die Flotten bösartiger Königreiche.
Aber der Reihe nach: Die Geschichte beginnt in dem kleinen Inselreich Gaien. Dort beendet Ihr gerade zusammen mit ein paar Freunden die Ausbildung zum Ritter – und müsst Euch auch schon in der Schlacht beweisen. Piraten greifen den Hafen an und nur die Macht einer verfluchten Rune kann die Stadt noch retten. Jetzt ratet mal, wer das arkane Zeichen auf seiner linken Hand trägt...

Held auf Wanderschaft

Dummerweise kommt in dem ganzen Chaos auch der Kommandant der Ritter zu Tode, dessen Ableben prompt Euch angelastet wird. Also auf Wiedersehen Rittertum, hallo Exil und gute Fahrt im kleinen Ruderboot. Das Leben als Auserwählter ist eben nicht leicht. Trotzdem nimmt letztlich alles eine gute Wendung, Ihr habt schließlich noch ein paar Freunde und mit deren Hilfe kriegt Ihr die Kurve zu Ruhm, Reichtum und dem eigenen Schiff. Der Weg dorthin ist gepflastert mit den genretypischen Rundenkämpfen. Angriff, Verteidigung und Zauberei durch Runenkraft sind nichts Neues im Rollenspiel-Einerlei, zumal Playstation-Veteranen den Kampfstil seit Beginn der Serie kennen. Dafür setzen manche Charaktere zu effektiven Partner-Attacken an – bei 108 spielbaren Figuren bleibt hier viel Raum zum Experimentieren. Auch sonst setzt Konami voll auf Forscherdrang: Eure Handlanger müsst Ihr in allen Ecken und Enden der Welt zusammen suchen, sie mit Ausrüstung versorgen, aufleveln und nebenbei noch Schätze plündern und hübsche Dekoration für Euer Mutterschiff finden. Der Leviathan verwandelt sich nämlich im Laufe der Zeit und mit etwas Liebe von der zweckmäßigen Unterkunft zum schwimmenden Palast. Aufzug, Badezuber und geschmackvoller Kunst an den Wänden sei Dank.
Den ganzen Nippes verteidigt Ihr nicht nur im kleinen Kreis an Deck, sondern auch in größeren Seeschlachten Schiff gegen Schiff. Wie schon in den Vorgängern stehen diese kleinen Taktik-Einlagen hauptsächlich vor, nach und zwischen größeren Storyblöcken an. Auf einer kleinen Karte manövriert Ihr Euer Schiff und eventuelle verbündete Boote, per Breitseite werden die Feinde versenkt. Wenn die Schlacht geschlagen ist, das Drama aber weitergehen soll, schlägt die Stunde des heroischen Zweikampfs. Euer Held tritt Mann gegen Mann besonders bösen Buben entgegen und Ihr wählt Aktionen wie Angriff, Blocken oder Spezialattacke. Der Gegner tut das gleiche und teilt seine Entscheidung verschlüsselt in Sprüchen wie "Meine Deckung durchdringst du nie" mit. Im Schere-Stein-Papier-System leitet Ihr die passende Gegenmaßnahme ein.



PS2 Die schicksalhafte Rune ist "Suikoden"-Tradition: Der Held trägt das Zeichen auf der Hand und muss 107 andere Kämpfer versammeln, um sein Schicksal zu erfüllen.





PS2 Immer wieder müsst Ihr Euch in Seeschlachten behaupten. Die taktisch anspruchslosen Gefechte werden auf einer simplen Karte ausgetragen.

PS2 Rundenkämpfe mit Retro-Feeling: Kämpfen, Zaubern oder Fliehen sind Eure Optionen, ein praktischer Auto-Button vereinfacht routinemäßige Kleingefechte.

PS2 Nicht jedes Besatzungsmitglied lässt sich auf Anhieb rekrutieren.

PS2 Auf Eurem Schiff stellt Ihr die aktive Party zusammen.

PS2 König Lino (oben) schwingt den Speer, die Piraten kämpfen im Team.

PS2 Wo rohe Kräfte sinnlos walten: Dicke Zwischengegner machen Euch mit bildschirmfüllenden Spezialattacken zu schaffen. Doch eine gut trainierte Party weiß sich zu wehren – Runenkraft sei Dank!

Geduldsprobe

Leider wird Eure Reiselust durch lange Ladezeiten gedämpft. Kämpfe und Szenenwechsel fordern also ein gewisses Maß an Geduld. Genau wie die endlosen Schiffsreisen. Der Ozean ist weit, der Weg von Insel zu Insel auch, und zwischendrin lauern jede Menge Monster, die Euch an Deck in lästige Kämpfe verwickeln. Dass die Planken Eurer Schaluppe auf Dauer nicht besonders spannend aussehen, dämpft den Spaß an diesen Fights gewaltig. Anscheinend ist zumindest grafisch bei den Japan-Rollenspielen zurzeit Kochen auf Sparflamme angesagt - "Star Ocean" hat's vorgemacht, "Suikoden" hält mit. Die frühe Preview-Version, die wir zum Spielen hatten, lässt da noch Raum für Verbesserungen. *dm*

▪ ▪ ▪ Die Serie ▪ ▪ ▪

Generationsübergreifende Abenteuer

Das Ur-"Suikoden" lieferte 1997 dringend benötigte Rollenspielkost für Sonys Playstation.

1997 war die Playstation noch weit erfernt von ihrem heutigen Erfolgs- und Bekanntheitsgrad. Damals hatte die noch junge Konsole ein arges Problem: Rollenspiele gab's kaum, Squares "Final Fantasy" war noch nicht erhältlich und Segas Saturn protzte mit jeder Menge Fantasy-Kost. "Suikoden" läutete sowas wie eine Trendwende ein und war zusammen mit Sonys "Wild Arms" eines der ersten RPGs für die Playstation. Der Grundstein für eine erfolgreiche Serie war gelegt, und 2000 schob Konami Teil Zwei nach. Besonders erfreulich: Den Spielstand aus der ersten Episode konntet Ihr übernehmen und so besonders versteckte Charaktere freischalten. 2002 war das nicht mehr möglich. Den technischen Möglichkeiten entsprechend erschien "Suikoden 3" auf der PS2 erstmals in 3D. Ein Makel bleibt aber bis heute bestehen: Grafisch war die Serie leider nie auf der Höhe der Zeit.


Mit "Suikoden 3" machte Konami den überfälligen Sprung in die dritte Dimension.

Suikoden 4

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

Entwickler:	Konami, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	1. Quartal 2005

Technisch altbackenes Rollenspiel für Sammelwütige: 108 Charaktere bieten für jeden Geschmack die richtige Figur.

Xbox-Alternative

Junge Jedis halten in **Knights Of The Old Republic 2: The Sith Lords** Anfang 2005 die Galaxis sauber (Import-Test auf Seite 52).

Gamecube-Alternative

Exotische Wesen, magische Schwebewelten und leuchtende Farben: **Baten Kaitos** findet Ihr ebenfalls in unserem Import-Teil.

Jade Empire

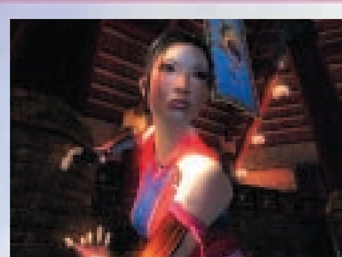
MAN!AC besucht Bioware in Kanada: Wird das Action-Rollenspiel der "KOTOR"-Schöpfer der nächste große Xbox-Hit?

Das kanadische Edmonton ist die weltweit am nördlichsten gelegene Großstadt, hat aber neben diesem Trivial-Fakt gerade für Video- und Computerspieler noch mehr zu bieten. Die Metropole beherbergt nämlich den Firmensitz eines der angesehensten Entwickler der Neuzeit – Bioware.

Wenn also Microsoft zur Vor-Ort-Präsentation des heiß ersehnten Rollenspiels "Jade Empire" einlädt, sagt man natürlich nicht Nein. Nach dem Studiobesuch inklusive Spiele-Session mit einer Vorabversion steht nicht nur fest, dass Bioware in Sachen Professionalität und Sympathie Höchstnoten erzielt – ihr zweites Xbox-Epos hat beste Chancen, alle Konkurrenten inklusive des firmeneigenen Vorgängers "Knights of the Old Republic" in Sachen Qualität und Spielspaß abzuhängen.

Kreative Kanadier

"Jade Empire" ist die erste Eigenentwicklung von Bioware, basiert also nicht auf bekannten Namen wie "Star Wars" oder bereits erprobten Konzepten wie dem "Dungeons & Dragons"-Regelwerk. Statt auf Nummer sicher zu gehen und einfach ein weiteres Fantasy-Rollenspiel zu basteln, erfüllten sich die Kanadier einen lange gehegten Wunsch und siedelten ihr neues Epos in einer fernöstlichen Martial-Arts-Welt an. Das Risiko ist derweil überschaubar, haben doch Filme wie "Tiger & Dragon" oder "Hero" bewiesen, dass gut gemachte Vertreter durchaus auf Publikumsinteresse stoßen. Diese Beispiele dienten ebenso als Inspirationsquellen wie zahlreiche andere Filme und Bücher, aus denen Bioware ein ansehnliches Szenario schnitzte: So bewegt Ihr Euch durch abwechslungsreiche und stilvoll gestaltete Landschaften, die mit zahllosen Details und asiatischem Flair protzen. Auch die Charaktere fügen



XB Auf ausdrucksstarke Mimik bei den Charakteren wird viel Wert gelegt.

Feuer frei in Fernost

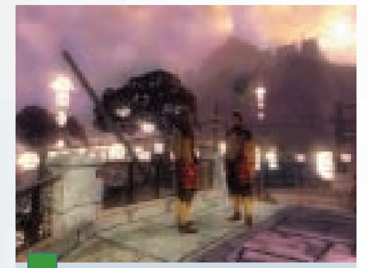
Shoot'em-Up-Einlagen für Ballerfans

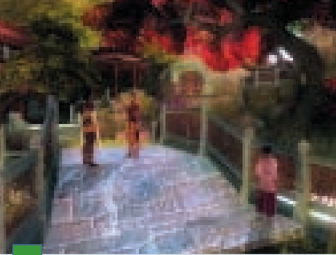
Dank actionlastigem Kampfsystem ist "Jade Empire" konsequent auf Einsteigerfreundlichkeit getrimmt. Auch sonst gibt es so manches, das sich vom üblichen Statistik- und Strategielastigen Rollenspiel-Einerlei absetzt. Als witzige Abwechslung zwischendurch findet Ihr deshalb auch genreuntypische Elemente wie die 'Dragonfly'-Einlagen. Dort schwingt Ihr Euch zur Reise in andere Gebiete in eine libellenförmige magische Flugmaschine (daher auch der Name) und tretet dann in einer Hommage an klassische 2D-Ballereien zu einem vertikalen Shoot'em-Up an – komplett mit vorgebenenen Feindformationen, Extrawaffen und Schutzschildern.



"Dragon Spirit" & Co lassen grüßen: "Jade Empire"-Shoot'em-Up-Action im klassischen Stil.

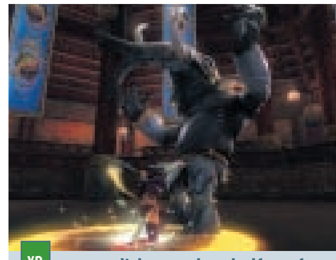
Wer damit gar nichts anfangen kann, muss sich keine Sorgen machen: Zwar ist die Teilnahme beim ersten Mal Pflicht, wird aber bewusst so leicht gestaltet, dass es kein Problem wird – spätere Abschnitte könnt Ihr dann auf Wunsch komplett überspringen.


XB Dank stilvoller Beleuchtung wirkt die Grafik stets stimmungsvoll.


XB In diesem malerischen Bergdorf beginnt Euer Abenteuer.


XB Die Beschwörung von dämonischen Angriffsformen erfordert viel Konzentration und muss mühsam erlernt werden.



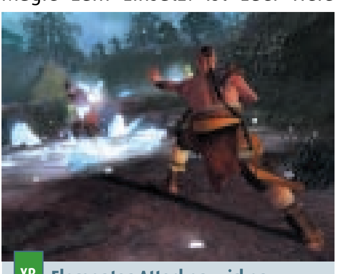

XB Gegen dicke Brocken helfen oft nur Kampfstilwechsel.

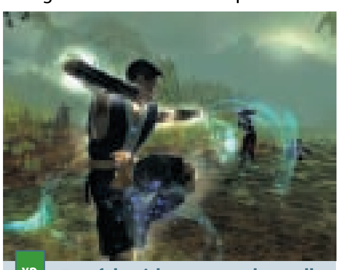

XB Das Fernost-Szenario mischt verschiedene Ansätze: So kommen zwar auch zahlreiche mystische Elemente wie mächtige Dämonen vor, die menschlichen Charaktere springen aber nicht auf Zehenspitzen über Baumwipfel.

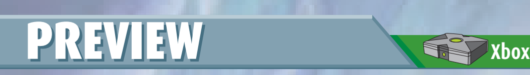
sich nahtlos ein und geben genreübliche Archetypen wieder, ohne dabei wie billige Abklatsche zu wirken. Besonders in die Hauptfiguren wurde viel Aufwand investiert: Lippensynchrone Mimik und originalgetreue Bewegungen dank aufwändigem Motion-Capturing sorgen für ein hohes Maß an Realismus. Da lässt sich auch leicht verschmerzen, dass Ihr keine komplett eigenen Charaktere basteln könnt, sondern auf vorgegebene Helden zurückgreifen müsst – andernfalls wären laut Bioware so viele Details nicht möglich gewesen.

Rollenspielspaß für alle

Um ein möglichst breites Publikum anzusprechen, versteht sich "Jade Empire" ähnlich wie der Genrekollege "Fable" als Action-Rollenspiel: Während Profis auf jeden Fall genug Tiefgang und Aktionsmöglichkeiten haben (alleine für einmaliges Durchspielen sind 25-35 Stunden zu veranschlagen), fällt der Einstieg auch Neulingen leicht. Euer virtuelles Alter Ego wird direkt durch die ansehnlichen 3D-Szenarien gesteuert, Unterhaltungen führt Ihr per Multiple-Choice-Antwortwahl. Der Action-Aspekt kommt derweil bei den Kämpfen am deutlichsten zum Vorschein. Rundenbasierte Taktikwahl und andere abschreckende Elemente sind ein Fremdwort, stattdessen vermöbelt Ihr Feinde in Echtzeit. Auch komplizierte Combos müsst Ihr Euch nicht merken, denn die Padbelegung wurde gezielt einfach gehalten: Je ein Knopf dient für normale Attacken, kräftigere Angriffe oder Blocks. Das klingt zwar simpel, wird aber durch einen Kniff anspruchsvoll: Mittels Steuerkreuz könnt Ihr jederzeit direkt zwischen verschiedenen Kampfstilen wechseln und damit trickreiche Aktionen aneinander fügen. Friert z.B. einen Bösewicht erst mit einer Eisattacke ein, so dass Ihr ihn dann gefahrlos mit dem gezückten Schwert außer Gefecht setzen könnt. Über 30 verschiedene Varianten gibt es im Verlauf des Abenteuers zu entdecken – einige davon führt Ihr ganz normal nur mit Hand und Fuß aus, bei anderen kommen Waffen wie Stäbe oder Magie zum Einsatz. Ist Euer Held erfahren genug, winken gar spektakuläre Stilarten, bei denen Ihr Euch zeitweilig in Dämonen verwandelt. Allerdings lassen sich nicht alle Varianten nach Belieben erlernen und einsetzen: So manche Kampfart ergattert Ihr nur in Nebenquests, andere erlernt Ihr bei Meistern, die ein Auge auf Eure Gesinnung werfen – passt ihnen Eure Einstellung nicht, verweigern einige Lehrer die Kooperation oder attackieren Euch sogar. Euer Verhalten spielt nicht nur hier eine bedeutendere Rolle als bei "Knights of the Old Republic": In


XB Elementar-Attacken wirken gegen manche Feinde wahre Wunder.


XB Für erfolgreiche Fernattacken sollte die nahe Umgebung feindarm sein.





XB Das einfache, aber effektive Kampfsystem erlaubt auf praktisch jede Attacke eine Abwehr, sei es durch Blocks oder Ausweichbewegungen.

XB Häufig müsst Ihr gegen mehrere Feinde auf einmal antreten: Dank durchschaltbarer Zielerfassung gibt's damit aber kaum Probleme.

"Jade Empire" sind die Grenzen zwischen Gut und Böse lange nicht so klar gesteckt, viele Entscheidungen haben eine deutlich subtilere Auswirkung auf Eure Gesinnung und die Reaktionen der Umgebung. So kann es schon mal sein, dass eine vermeintlich negative Handlung den Umständen entsprechend doch wohlwollendere Wirkungen hat als die auf den ersten Blick gute Alternative. Entsprechend der gestiegenen Variabilität verspricht Bioware mehrere unterschiedliche Enden – wieviele genau wurde nicht verraten, aber auf jeden Fall mehr als die zwei von "KOTOR".

Probespiel

Vor Ort in Edmonton konnten wir uns von der erfolgreichen Umsetzung dieser hoch gesteckten Ziele spielerisch überzeugen: Die erste Stunde des umfangreichen Abenteuers durfte erkundet werden und hielt, was versprochen wurde. Grafisch muss "Jade Empire" den Vergleich mit "Fable" nicht scheuen: Attraktiv gestaltete Landschaften und fein animierte Charaktere sorgen für eine tadellose und lebendige Fernost-Stimmung, die von einer passenden Soundkulisse unterstützt wird. Auch die einfache Bedienung erweist sich als gelungener Schachzug. Selbst Kämpfe gegen mehrere Gegner klappten trotz noch nicht vollständigem Kamera-Feintuning prima und lassen die taktische Tiefe im Spielverlauf erahnen. Leider war das Ende der Vorabfassung viel zu schnell erreicht, gerade als die motivierende Story richtig ins Rollen kam. Eins steht für uns schon jetzt fest: Bioware hat mit "Jade Empire" wieder ein ganz heißes Eisen im Software-Feuer und damit ein kommendes Xbox-Highlight so gut wie sicher. *us*

Jade Empire

Xbox

Entwickler:	Bioware, Kanada
Hersteller:	Microsoft
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	März

MAN!AC-Prognose: 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0

Actionlastiges Rollenspiel-Epos in Fernost: Tolle Grafik, ansprechende Story und dicker Umfang versprechen einen Top-Hit.

Playstation-2-Alternative

Ähnlich heiß erwartet wird auf der PS2 wohl nur **Final Fantasy 12** – doch das dauert in PAL-Gefilden wohl noch mindestens bis 2006.

Gamecube-Alternative

Kampf mit Karten statt mit Kicks: Namcos Rollenspiel **Baten Kaitos** (Test auf Seite 80) kommt im Frühjahr nach Europa.

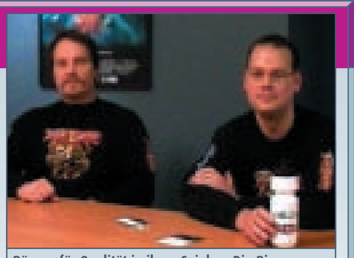
Doktoren und Drachen

Die Historie von Bioware

BioWare CORP™

Gegründet wurde Bioware 1995 von einem Duo, das eine ungewöhnliche Geschichte aufweist: Greg Zeschuk und Ray Muzyka sind nämlich aufgrund ihrer vorherigen beruflichen Laufbahn keine 'üblichen Verdächtigen' – beide verfügen über eine abgeschlossene medizinische Ausbildung inklusive Doktortitel. Statt aber dauerhaft Patienten den Puls zu fühlen, machten sie lieber ihr Hobby zum Mittelpunkt der Karriere und fingen deshalb in ihrem Heimatort Edmonton mit der Entwicklung von Spielen an.

Als Leitfaden von Bioware gilt das Motto "Jedes Spiel soll besser werden als das vorherige", was bislang auch bemerkenswert konsequent in die Realität umgesetzt wurde. Als Debüttitel ging ein zünftiges Actionspektakel an den Start: Die Mechballerei "Shattered Steel" (1996) brachte so manchen PC zum Glühen. Schon die zweite Produktion "Baldur's Gate" setzte die Zeichen für die Zukunft: Bioware steht seitdem als Synonym für qualitativ hochwertige und anspruchsvolle Rollenspiele, zwischendurch wurde nur noch mit dem Konsolendebüt "MDK 2" ein ansprechender, allerdings auch bockharter Ausflug ins Actionfach gewagt. Bisheriger Höhepunkt des Schaffens war schließlich das epische "Star Wars Knights of the Old Republic", das bei seiner Veröffentlichung 2003 vor allem in USA Xbox-Verkaufsrekorde aufstellte.



Bürgen für Qualität in ihren Spielen: Die Bioware-Bosse Greg Zeschuk (links) und Ray Muzyka (rechts).

Neben "Jade Empire" werkeln die 220 Angestellten von Bioware u.a. an zwei weiteren eigenen Projekten: Das fantasylastige "Dragon Age" erscheint leider nur für PC, die noch geheimnisumwobene dritte Entwicklung soll's dagegen auch für die nächste Konsolengeneration geben.

Half-Life 2

Für Xbox bestätigt! Erfahrt, warum der PC-Hit des Jahres 2004 auch auf Microsofts Flaggschiff ein Knaller wird.

Was für Xbox-Spieler "Halo 2" ist, stellt für die PC-Gemeinde Valves Edel-Shooter "Half-Life 2" dar. Keine andere First-Person-Ballerei, ja sogar kein anderes Spiel überhaupt heimste derartig hohe Spielspaßwertungen ein. Nachdem von offizieller Stelle – Valve-Boss Gabe Newell – bestätigt wurde, dass sich definitiv eine Xbox-Version in Arbeit befindet, bissen wir für Euch in den sauren Apfel: Sprich wir näherten uns voll Grausen einem Personal Computer und tauschten das geliebte Gamepad gegen Maus und Tastatur. Aber Spaß beiseite: Aufgrund der hohen Qualität des Titels und der Bestätigung einer Xbox-Portierung wollen wir Euch einen Blick auf die Shooter-Perle natürlich nicht vorenthalten. Daher findet Ihr auf den folgenden beiden Seiten ausschließlich PC-Screenshots. Um der Hardware-Power der Xbox etwas näher zu sein, zockten wir den Titel auf einem Rechner, der bereits gut zwei Jahre auf dem Buckel hat.

Physikalisch korrekt, Teil 1: Der feindliche Soldat wird vom Regal erschlagen (links), sein toter Kollege treibt auf dem herrlich animierten Wasser.

Die Geister, die er rief...

...wird Gordon Freeman nun nicht mehr los. Denn nach den Vorfällen in Black Mesa aus "Half-Life" ist nichts mehr, wie es einmal war. Zu Beginn des zweiten Teils findet Ihr Euch in den kargen Betonschluchten einer tristen Großstadt wieder. Die trostlose Umgebung sowie vor allen Eingängen patrouillierende uniformierte Wachen lassen erahnen, dass Ihr inmitten eines diktatorischen Überwachungsstaates gefangen seid. Das Szenario erinnert stark an George Orwells Roman "1984". Rempelt Ihr Mitglieder des Polizeiapparates an, bekommt Ihr deren Elektroschocker zu spüren, erkundet Ihr allzu wissbegierig die Umgebung, verfolgen Euch fliegende Überwachungsroboter. Zudem steht Ihr der uniformierten Gewalt anfangs gänzlich ohne Waffe gegenüber. Auf leisen Sohlen umschleicht Ihr Wachposten oder flüchtet vor den Ordnungshütern, bis Ihr schließlich in einem Rebellen-Versteck Unterschlupf findet. Danach geht's mit dem altbekannten Brecheisen und später mit Pistole und Sub Machine Gun im Anschlag weiter auf die Suche nach Verbündeten. Dabei schafft die beängstigende Leere der Landschaft eine gleichsam faszinierende wie beklemmende Atmosphäre. Gepaart wird dies mit dem ständigen, meist überraschenden Auftauchen der bewaffneten Häscher. Denn nicht erst seit "Killzone" weiß man um den einschüchternden Effekt, den der Anblick eines Soldaten mit Atemschutzgerät auslöst. Bereits im Anime "Jin Roh" sorgte dieses albtraumhafte Antlitz der Staatsgewalt für Angst und Schrecken. Um nicht zuviel zu verraten, sei nur dies gesagt: Im Laufe Eures Abenteuers setzt Ihr Euch erneut mit schleimigen Mutationen auseinander, steuert verschiedene Fahrzeuge und unternehmt einen Ausflug ins düstere Black Mesa.



Physikalisch korrekt, Teil 2: Schleudert Ihr mit der Gravitron-Waffe ein Benzinfass auf die Gegner, kracht's gewaltig.



Das Ergebnis sehen wir hier: Bis zur Unkenntlichkeit verstümmelte Mutanten-Leichen pflastern Euren Weg.

Neue Möglichkeiten

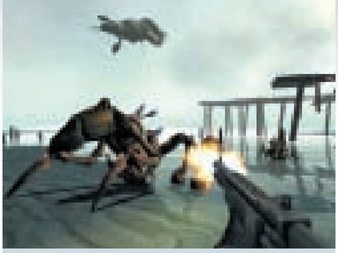
Selbstverständlich warten Ego-Shooter-typisch zahlreiche durchschlagskräftige Waffen auf ihren Einsatz.



Regimekritik unerwünscht: Mit brutaler Gewalt wird in der lückenlos überwachten City 17 jeglicher Widerstand im Keim erstickt.


Der überdimensionale Metall-Wauwau erweist sich als erstaunlich handzahm.


Die Polygonmodelle glänzen mit hervorragenden Gesichtsanimationen.


Shotgun vs. Käferbrut: Schrot knackt Chitin-Panzer immer noch am besten.



Schöne Aussichten: Um der Xbox-Power noch näher zu sein, haben wir für diesen Screenshot die Auflösung auf 640x480 Pixel heruntergeschraubt und sämtliche Details auf die niedrigste Stufe gestellt. Das Ergebnis kann sich dennoch sehen lassen.

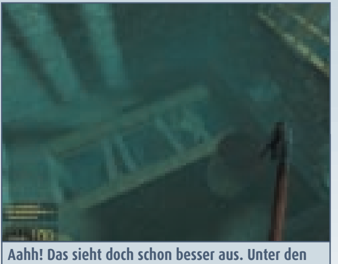
Neben den üblichen Vertretern (Shotgun, Raketenwerfer, Magnum, etc.) sticht vor allem das Gravitron-Nullpunkt-Energiegewehr ins Auge: Mit dessen Hilfe hebt Ihr Gegenstände wie Fässer, Kisten oder auch Mobiliar in die Luft, um sie dann zur Lösung von Rätseln (siehe Kasten) oder zur Beseitigung von Feindeshorden einzusetzen. Darüber hinaus finden sich auch sonst zahlreiche Anwendungsmöglichkeiten der revolutionären Physik-Engine: Schießt Ihr einer Holzbrücke die Standbeine weg, stürzen die darauf befindlichen Gegner in den Tod – setzt Ihr einen überdimensionalen Ventilator in Gang, schlurft die Mutantenbrut frohen Mutes ihrem blutigen Ende entgegen.

All diese Möglichkeiten, das Spiel auf unterschiedliche Weise zu erleben, gepaart mit der wendungsreichen Story, lassen hoffen, dass uns somit das Shooter-Highlight des nächsten Jahres ins Haus steht. Denn "Half-Life 2" kann es sich leisten, bewusst anders zu sein. *ms*

▪ ▪ ▪ Probieren geht über Studieren ▪ ▪ ▪

Knackige Rätselkost dank neuartiger Physik-Engine

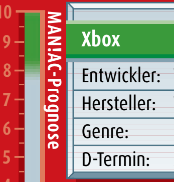

Hmmh?! Der Vorsprung am anderen Ufer sieht aber etwas zu hoch aus! Naja, hüpfen wir mal ins Wasser.


Aahh! Das sieht doch schon besser aus. Unter den Brettern sind Fässer und Kisten verklemmt.


Hurra! Dank des Auftriebs sind die Holzkisten nach oben getrieben und bilden eine Art Brücke.

Bereits ohne die Gravitations-Waffe seid Ihr in der Lage, Objekte in der Luft schweben zu lassen. So beschwert Ihr beispielsweise eine Wippe mit Pflastersteinen, um einen hohen Vorsprung zu überwinden oder hebt – physikalisch korrekt – mit luftgefüllten Fässern ein Floß an, um es als Sprungschanze für Euer Luftkissenfahrzeug zu benutzen. Auch ein unüberwindbarer Wassergraben stellt mit etwas Gehirneinsatz kein Problem dar (siehe Bilder). Hängt Ihr an einer Stelle fest, findet sich nach kurzem Überlegen meist eine pfiffige Lösung.

Half-Life 2



Xbox

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Entwickler:	Valve, USA
Hersteller:	Vivendi Universal
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	2005

Überaus atmosphärischer Nobel-Shooter, der durch klasse Physik-Engine und abwechslungsreiches Leveldesign herausragt.

Playstation-2-Alternative

Bei **Area 51** werden hervorragende Grafik und packende Atmosphäre mit einer Prise Humor gewürzt.

Gamecube-Alternative



Würfel-Besitzer freuen sich im nächsten Jahr auf spektakuläre Ego-Action mit **Timesplitters: Future Perfect**.



Ys: The Ark of Napishtim

Adol Christian steht seit Jahren für puristische Action-RPGs und kommt mit seinem sechsten Abenteuer auf die PS2.

Er hat rotes Haar. Feuerrotes Haar sogar. Und für Experten im japanischen Rollenspiel-Segment ist Rotschopf Adol Christian längst kein Unbekannter mehr. Falcoms "Ys"-Serie blickt auf eine 17-jährige Geschichte zurück (siehe Kasten) und geht mittlerweile in die sechste Runde. Bereits im Jahr 2003 erschien "Ys: The Ark of Napishtim" für japanische PCs und erzählte die Geschichte von Adols Schatzsuche nach dem legendären Ark of Napishtim.

Back to the Roots

Auch auf der PS2 wird das Abenteuer in klassisch isometrischer Perspektive gezeigt. Dementsprechend altbacken präsentiert sich die 3D-Grafik des Spiels. Zwar wurden alle Inseln, Gebäude und Höhlen der geheimnisvollen 'Cannan-Vortex'-Welt mit fernöstlicher Sorgfalt entworfen und begeistern Freunde bunter Anime-Ästhetik. Ein ewig starrer Blickwinkel und hakelige Winz-Sprites waren aber schon zu Zeiten von "Grandia 2" nicht mehr am Puls der Zeit und sehen heute nur noch durch dicke Retro-Brillengläser up to date aus. Wer sich davon nicht abschrecken lässt, findet sich mit Adol alsbald an den Strand einer tropischen Insel geschwemmt und verteidigt deren naturverbundene Bewohner gegen das 'wandernde Übel'. Spätestens nach dem ersten Bosskampf ist klar: Der sechste "Ys"-Teil bleibt den Wurzeln der Serie treu und inszeniert ein simples, aber spaßiges Hack'n'Slay-Festival. Anfangs könnt Ihr nur hüpfen und zuschlagen, Rollenspielelemente beschränken sich auf das Sammeln von Erfahrungspunkten und gelegentliche Levelbeförderungen. Etwas später bekommt Adol sein erstes von drei magischen Schwertern spendiert. Diese Feuer-, Wasser- und Luft-Klingen lassen sich nicht nur im Schwertlabor aufmotzen, sondern befähigen Euch auch zu magischen Manövern. Entsprechend der elementaren Affinität Eurer Klinge könnt Ihr so glitschige Wassermonster mit Feuerbällen andampfen, Gegnerklumpen per Wirbelattacke zerstäuben und schwitzige Lavahöhlen mit kühler Wasserklinge erkunden. Per Schultertaste wechselt Ihr Eure Mordwerkzeuge, um immer den passenden Totschläger ins Feld zu führen. So einfach die einzelnen Spielelemente auch sein mögen, gerade in späteren Levels habt Ihr alle Hände voll zu tun, um Herausforderungen aus der alten Action-Adventure Schule zu bestehen. Kristalline Felsformationen, feurige Gruben und Schiffs-Takelagen bilden teils knifflige Hüpf-Hindernisse. Gegnerhorden sind ohne ausgiebiges Training nicht zu meistern und dicke Bossmonster strafen Bewegungsfehler mit saftigem HP-Entzug.

PS2 Nur ein beherzter Sprung rettet Adol vor der Druckwelle des Lavabosses. Die Preview-Version schickt Euch kaum ausgestattet in einen hoffnungslosen Kampf.

Jäger des Schatzes

Die Story wird mit charakterstarken Porträts sowie gelegentlichen Anime-Filmen erzählt und handelt, wie



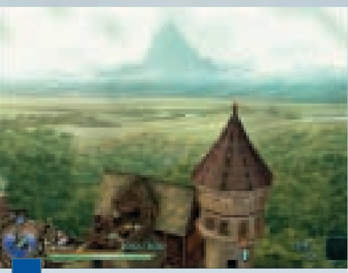
PS2 Das 'wandernde Übel' attackiert Eure kleine Freundin und fordert zum ersten Bosskampf. Dem Feueratem könnt Ihr nur ausweichen, dann folgt die Sprungattacke!





PS2 In der Stadt, die es nicht gibt: Die geheimnisvollen Steinquader schlummerten in den Tiefen des Cannan-Ozeans und sind mit dem Ark of Napishtim verbunden.





PS2 Oben: Ernst macht seinem Namen alle Ehre. Unten: Turm mit Ausblick!

PS2 In wissenschaftlichem Blau gehalten präsentiert sich das Schwertlabor. Hier tauscht Ihr gesammelte Punkte gegen neue Magiefähigkeiten für Eure Klingen.

Adols Vergangenheit

Ein kurzer Einblick in die lange "Ys"-Tradition



Schon im ersten NES-"Ys" war der rothaarige Adol auf Abenteuer aus.

1987 betrat Adol Christian im ersten "Ys"-Abenteuer auf dem PC den Kontinent mit dem komischen Namen (sprich: "iihs"). Damals wurden Gegner noch einfach angerempelt und ohne Schwertkampf-Mätzchen entsorgt. Im zweiten Teil verschwand der Ys-Kontinent und Adol durfte zum ersten Mal Kampfmagie einsetzen. Im dritten Teil "Wanderers of Ys" sagten der Rotschopf und Kompanie dem alten Kontinent Lebewohl und gingen auf die Suche nach neuen Horizonten. Die frühen Teile der "Ys"-Saga erschienen u.a. für PC-Engine, NES, SNES sowie Master System und Mega Drive.



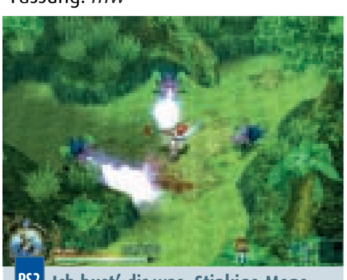
Die SNES-Fassung des dritten Teils erzählte mit Standbildern.

Bösartige Engelwesen waren schon in Teil 4 ein Thema.

jedes gute Nippon-Epos, von urtümlichen Mysterien, verstrickten Beziehungskisten und natürlich dem Ende der Welt. Per Segelschiff besucht Ihr sodann die unterschiedlichsten Schauplätze und exerziert brav alle wichtigen Dungeon-Dauerbrenner durch: Seefahrerstädte, uralte Tempel und die stetige Verknüpfung mit dem System elementarer Magie gewinnen keinen Innovationspreis, gehören andererseits aber auch zum Inventar eines Fantasy-Rollenspiels. Auf eine Party oder freie Skill-Entwicklung müssen Jäger des Ark of Napishtim verzichten. "Ys 6" fährt in allen Bereichen konsequent die Retro-Schiene und ruft rührige "Alundra"-Reminiszenzen wach. Steuerung und Leveldesign haben die Falcom-Entwickler sauber hinbekommen. Unfaire Stellen sucht Ihr vergebens und Adol folgt exakt Euren Befehlen. Einzig die ruckelige Grafik, die bei mehr als vier Gegnern auf dem Schirm ins Stottern kommt, ist ein Relikt aus alten Tagen, das wir im fertigen Spiel nicht mehr sehen wollen. Auch die musikalische Untermalung macht einen sehr passablen Eindruck und wartet sogar mit ein paar schmissigen Ohrwurm-Passagen auf. 2005 werfen wir einen ausführlicheren Blick auf die PAL-Fassung. *mw*



PS2 Darf nicht fehlen: Einkaufsbummel in der Mittelalter-Metropole.



PS2 Ich hust' dir was: Stinkige Monsterpflanzen wollen Adol vergiften.

Ys: The Ark of Napishtim

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

Entwickler:	Falcom, Japan
Hersteller:	Konami
Genre:	Rollenspiel
D-Termin:	2005

Action-RPG im Nippon-Stil mit angestaubter Technik, aber kurzweiliger Hack'n'-Slay-Spielmechanik und vielversprechender Story.

Xbox-Alternative

Im März 2005 steht uns **Jade Empire**, das japanophile Action-RPG von Bioware ins Haus. Da muss sich "Fable" warm anziehen!

Gamecube-Alternative



Den Import-Test von **Baten Kaitos**, findet Ihr auf Seite 76. Der Mix aus Kartensammeln und RPG klingt vielversprechend.







SIE KÖNNEN DIR DIE LIZENZ ZUM TÖTEN NEHMEN
ABER NICHT DEIN VERLANGEN

EINST WARST DU EIN EHRGEIZIGER ELITE-AGENT, DER VOM M16 WEGEN RÜCKSICHTSLOSER BRUTALITÄT ENTLASSEN WURDE. JETZT, ALS ROGUE AGENT, SETZT DU DEINE ERFAHRUNG UND DEIN ARSENAL AUS MEHR ALS 100 ZWEIHANDWAFFEN-KOMBINATIONEN EIN, UM DIR DEN WEG BIS AN DIE SPITZE DER KRIMINELLEN UNTERWELT FREIZUSCHIESSEN. DEIN EINZELSPIELER-, MULTIPLAYER- ODER ONLINE-KREUZZUG BEGINNT AUF: WWW.GOLDENEYE.EAGAMES.DE

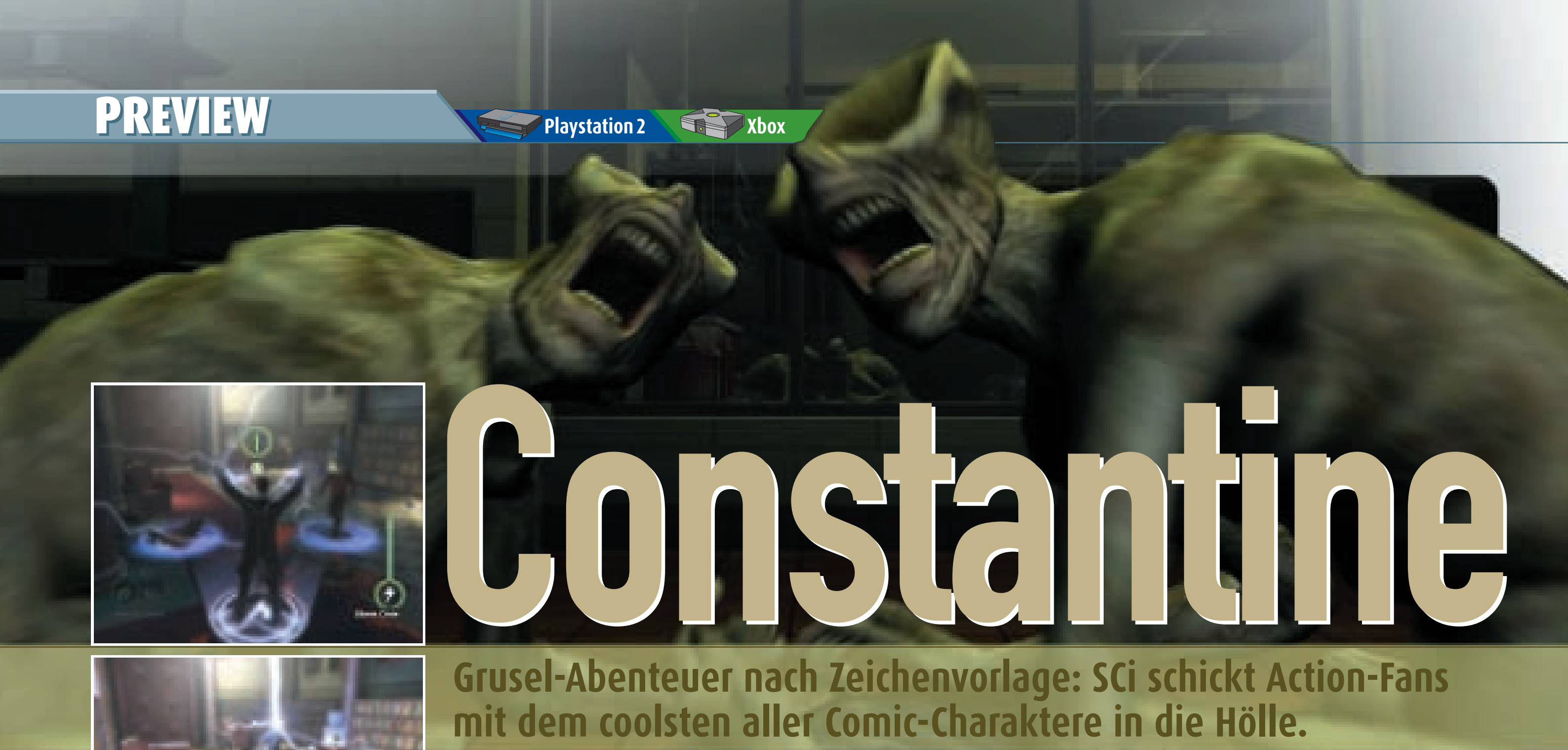









EA GAMES
Challenge Everything



Constantine

Grusel-Abenteuer nach Zeichenvorlage: SCi schickt Action-Fans mit dem coolsten aller Comic-Charaktere in die Hölle.

XB Drückt für einen Zauber die vorgegebenen Knopfkombinationen nach.

John Constantine trinkt, raucht, steht auf Zauberei und Okkultismus und ist ein Zyniker, wie er im Buche steht. Wen wundert es da, dass der lasterhafte Lebensstil dem Trenchcoat-Träger schließlich zum Verhängnis wird. John hat Lungenkrebs und steht an der Schwelle zum Tod. Um seine Sünden zu bereinigen und so dem Fegefeuer zu entgehen, betätigt er sich als Dämonenjäger bzw. -austreiber. Dazu fährt er wortwörtlich regelmäßig zur Hölle. Bei dieser Gelegenheit wird gleich Euer Joypadgeschick gefordert: Durch schnelles Drücken von Knopfkombinationen öffnet Ihr einen Zugang zur parallelen Höllendimension. Doch auch jenseits von Luzifers Reich warten wichtige Aufgaben auf Euer virtuelles Alter Ego. Als der Halbengel Thomas Elriu ermordet aufgefunden wird, bittet der Geistliche Hennessy Constantine um Hilfe. Wer hat Elriu getötet und was hat er mit seinem unsterblichen Leben zu beschützen versucht? Fragen, auf die John hofft, eine Antwort zu finden.



XB Mit solch ausgefallenen Waffen wie dem 'Kreuziger' schickt John die Schattenkreaturen endgültig zur Hölle.





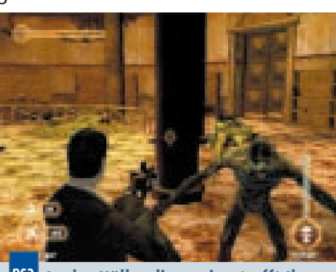
XB Der Wahrheitsblick enthüllt Hinweise und getarnte Dämonen.

Heiliger Sünder

Die Suche führt Euch unter anderem in ein verfallenes Apartmenthaus, eine Bibliothek, ein Krankenhaus sowie ins örtliche Polizeirevier. Selbstredend hat sich an jedem Schauplatz bereits die Dämonenbrut breit gemacht und wartet auf ihre Austreibung. Als ein Mann fürs Grobe greift John lieber auf Schusswaffe denn Glaubenssymbolik zurück, um der Brut das unheilige Lebenslicht auszublasen. Und statt schlauer Bibelzitate schleudert er den Höllenwesen vernichtende Zaubersprüche um die Ohren. Via Knopfkombinationen beschwört Ihr Fliegenschwärme, lasst Blitze zucken oder umhüllt Euch mit einem magischen Schutzschild. Garstige Teufelsparasiten wollen dagegen mit einem Exorzismus-Zauber aus den Wirtskörpern vertrieben werden. Erledigte Gegner hinterlassen wiederum spirituelle Energie für neue magische Schandtaten.

Himmlische Waffen

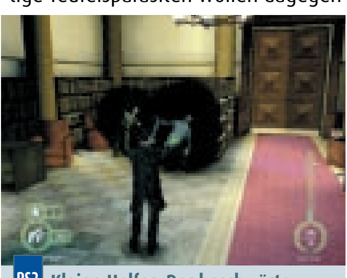
Ganz ohne kirchlichen Segen funktioniert die Dämonenjagd dann doch nicht. Ob Flammenwerfer, Pistole oder Schrotflinte – alle von Johns Waffen sind teilweise heiligen Ursprungs. Der 'Kreuziger' beispielsweise verschießt Eisennägel, die den Körpern toter Märtyer entnommen wurden. Gesegnet ist John auch mit der Auswahl seiner Zweit- bzw. Wurfwaffen: Während die 'Amityville Screech Beetle' die teuflischen Kreaturen kurzzeitig lähmt, enttarnt die Weihwasserbombe Halbdämonen. Die wahre Gestalt der hinterhältigen Biester enthüllt Ihr sonst nur mit dem



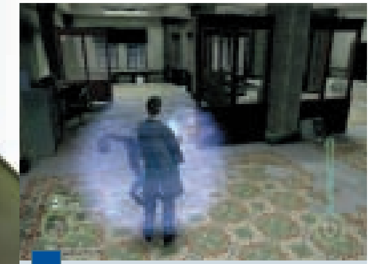
PS2 In der Höllendimension trefft Ihr nicht nur auf Dämonenhorden,...

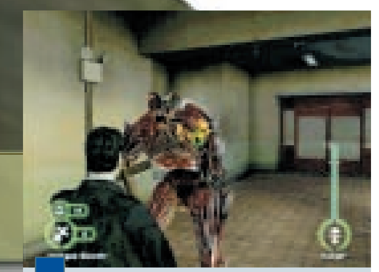


PS2 ...auch größere Kaliber warten als Zwischenboss auf Euch.



PS2 Kleine Helfer: Der beschwörte Insektenschwarm frisst Gegner auf.


PS2 Das Schutzfeld hält nur wenigen Attacken stand.


PS2 Größere Dämonen könnt Ihr meist nur an einer Schwachstelle verwunden.



XB Dämonenringen: Springt Constantine eines der Höllenwesen an die Gurgel, müsst Ihr den unliebsamen Gast durch Drücken der Nahkampftaste abschütteln.

XB Tödliche Gegenüberstellung: Im Polizeirevier kümmern sich die Dämonen um die Senkung der Verbrechensrate.

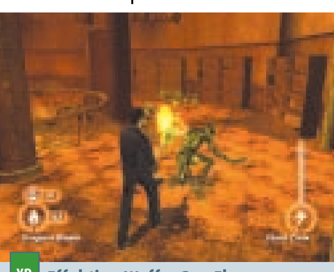
▪ ▪ ▪ Die Hölle kann warten ▪ ▪ ▪
Die Comic-Vorlage für Film und Videospiel

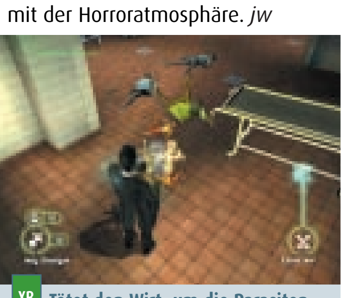
1985 schuf die Comic-Legende Alan Moore ("Watchman", "League of the Extraordinary Gentlemen") John Constantine, einen Mystiker im Trenchcoat, Trinker, Säufer und Dieb – eben ein echtes Ekelpaket. Mit seinem Hang zum Okkulten hat er zwar öfters die Welt gerettet, aber auch viel Unheil gestiftet. Sein Debüt feierte der undurchsichtige Charakter in der ebenfalls von Moore erschaffenen Serie "Swamp Thing". Seitdem widmen sich über 200 Ausgaben der Comic-Reihe "Hellblazer" dem Leben und Leiden von John Constantine. Zeitgleich zum Videospiel "Constantine" läuft im Februar der gleichnamige Film mit Keanu Reeves und Rachel Weisz in den Hauptrollen in den US-Kinos an.

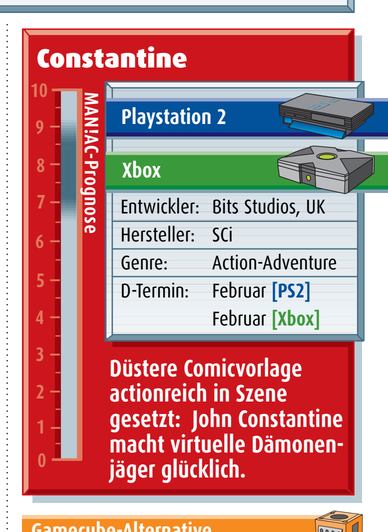
Wahrheitsblick. Der alternative Sichtmodus kann aber noch mehr: In der eingeschränkten Ego-Perspektive orientiert Ihr Euch im Dunkeln und spürt Hinweise, magische Gegenstände sowie Höllenportale auf. Letztere sind auch ohne himmlischen Zweitblick leicht zu finden. Jede größere Wasserpfütze dient als Übergang zur Hölle. Umgekehrt findet Ihr mit einer kleinen Wasserampulle zurück in die normale Welt. Abgefüllt in der 'Flasche der Erleuchtung' bringt Euch das nasse Element im Kampf verlorene Lebensenergie zurück.

Sprachprobleme

Abgesehen vom Aufspüren der Höllenportale und der richtigen Wahl der Waffe müsst Ihr die grauen Zellen nur selten aktivieren: Rätsel beschränken sich meist auf simple Symbol-Kombinationen oder Schlüsselsuche. Nichtsdestotrotz werden vor allem Genre-Fans schnell Gefallen an der düsteren Mystik-Action finden. Zumal die Vorabversion von "Constantine" technisch und spielerisch bereits einen sehr guten Eindruck hinterlässt. Einer satten Gruselatmosphäre dient nicht nur das ansprechende Szenario: Plötzlich auftauchende Dämonenhorden, die sich gierig auf Euch stürzen, oder sich von Geisterhand bewegende Gegenstände sorgen für Schreckmomente. In einem Punkt besteht jedoch Besserungsbedarf: Bis zur Veröffentlichung im Februar sollte SCi dringend die deutsche Synchro überarbeiten, dann klappt's auch akustisch mit der Horroratmosphäre. *jw*


XB Effektive Waffe: Der Flammenwerfer gefüllt mit Drachenfeuer.


XB Tötet den Wirt, um die Parasiten-Dämonen auszuschalten.



Constantine

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Bits Studios, UK
Hersteller:	SCi
Genre:	Action-Adventure
D-Termin:	Februar [PS2]
	Februar [Xbox]

Düstere Comicvorlage actionreich in Szene gesetzt: John Constantine macht virtuelle Dämonenjäger glücklich.

Gamecube-Alternative

Die einzig echte, dafür qualitativ hochwertige Alternative bekommen Gamecube-Besitzer mit **Resident Evil 4** geboten.

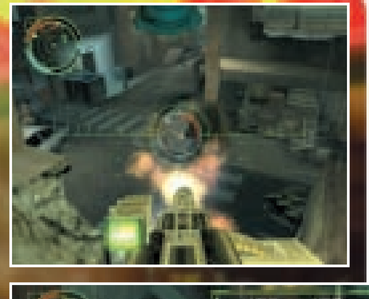


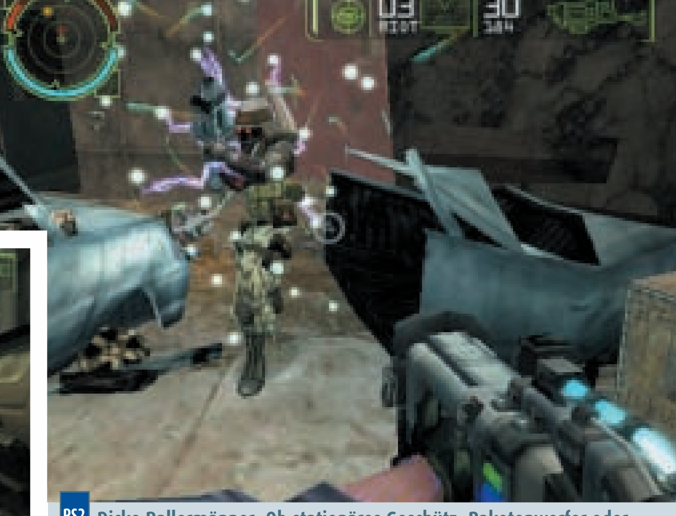
Xbox



Project Snowblind

SciFi-Ballerei der Extraklasse: Wir sagen Euch, warum es sich lohnt, auf Crystal Dynamics' ersten Ego-Shooter zu warten.





PS2 Dicke Ballermänner: Ob stationäres Geschütz, Raketenwerfer oder Energiewaffe – das ausgefallene Waffenarsenal lässt keine Wünsche offen.

Wer glaubt, mit "Halo 2" und "Killzone" hätte die aktuelle Konsolen-Generation ihr Pulver an hochkarätigen Ego-Shootern verschossen, irrt gewaltig. Für 2005 stehen schon die nächsten Titelanwärter in den Startlöchern. Zu den vielversprechendsten Spielen zählt der Ego-Erstling von Crystal Dynamics mit Namen "Project Snowblind". Grund genug für uns, die kommende Konsolen-Knallerei anhand einer Fünf-Level-Version gründlich unter die Lupe zu nehmen.

Straßenschlacht

Die erste Station führt Cyber-Soldat Nathan Frost zur nächtlichen Stunde ins futuristische Hong Kong. Während der Vorgesetzte Chung noch letzte Anweisungen über Funk gibt, vermischt sich grelles Mündungsfeuer mit dem Schein der Neonreklamen. Die Übeltäter – Soldaten der verfeindeten Republik – sitzen im zweiten Stock eines zerstörten Gebäudes und nageln unsere KI-Kameraden mit einem stationären Geschütz fest. Ein Frontalangriff steht angesichts der immensen gegnerischen Feuerkraft nicht zur Debatte. Stattdessen schleichen wir uns durch den Hintereingang an den MG-Schützen heran, um sogleich mit dem Geschütz die restlichen Gegner zu erledigen. Das lässt der Feind nicht auf sich sitzen und rückt mit einem Panzer an. Doch ein Raketenwerfer ist schnell gefunden und das Blechmonster mit drei gezielten Schüssen nur noch Schrott. Weniger explosiv geht Ihr in der 'Republic Base' zur Werke. Dafür bieten die elektronischen Sicherheitssysteme eine willkommene Angriffsfläche für jeden Hacker. Bewaffnet mit dem 'Icepick' deaktiviert Ihr Kameras sowie Laserbarrieren und richtet automatische Geschütze gegen ihre Erbauer. Selbst mannshohe Kampfroboter oder flinke Spiderbots kämpfen nach einem Treffer mit der Allzweck-

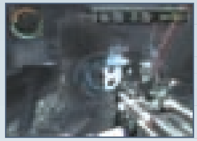


PS2 Mit Allradantrieb: Sattelt bei weiten Strecken auf ein Vehikel um.

Helfer in der Not

Nathans Nanofähigkeiten auf dem Prüfstand

Neben der nützlichen Fähigkeit, wie Action-Kollege Max Payne die Zeit zu verlangsamen, greift der Snowblind-Protagonist auf noch außergewöhnlichere Fähigkeiten zurück:



Force Field
Im Kampfgetümmel ein unverzichtbarer Helfer. Einmal aktiviert, schützt Euch das Energiefeld kurzzeitig vor dem Kugelhagel.



Electric Storm
Die effektivste Möglichkeit, viele Gegner auf einen Schlag auszuschalten. Dafür wird für wenige Sekunden die Sicht unscharf und verwaschen.



Enhanced Vision
Gleich dreifach nützlich erweist sich diese Fähigkeit. Enhanced Vision dient Euch als Nachtsichtgerät, spürt Gegner durch Wände auf und zeigt den Sichtradius von Kameras.



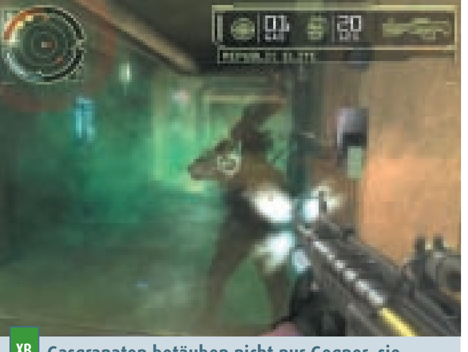
Invisibility
Wie der Name schon sagt, ist Nathan für kurze Zeit unsichtbar. Vorsicht ist dennoch geboten, denn bei einem Treffer löst sich die Tarnung sofort auf.

XB Kettenreaktion: Zieht den Robotern gleichzeitig ihre Energie ab.

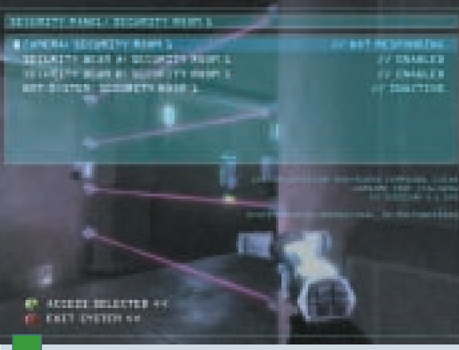
XB Handfeste Argumente: Erledigt Soldaten der Republik mit Faust oder Schusswaffe (rechts). Bei dieser Gelegenheit könnt Ihr Nathans Implantate am Arm bewundern.



XB Die kleinen Spiderbots stören Nathans Cyber-Implantate und nehmen Euch die Sicht.



XB Gasgranaten betäuben nicht nur Gegner, sie verraten zudem getarnte Elite-Soldaten.



XB Hackergenie: Verschafft Euch mit dem 'Icepick' Zugang zum feindlichen Sicherheitssystem.

waffe auf Eurer Seite. Im städtischen Abwassersystem nutzt Ihr zusätzlich das weitreichende Röhrensystem für hinterhältige Überraschungsangriffe. Während Kanalisation und feindliche Basis durch ihre verwinkelte Architektur für versteckte Kampfmanöver und Hacker-Attacken bürgen, stehen im zerstörten Industriegebiet schweißtreibende Massenschlachten auf dem Spielplan. Gemeinsam mit verbündeten Truppen kämpft sich Nathan Frost zu einem Republik-Stützpunkt durch. Die dünnen Glasscheiben des Kontrollraums haben den ausgefallenen Waffen des Elite-Soldaten nur wenig entgegen zu setzen. Nach einer wilden Schießerei mit dem verschanzten Feindvolk schnappt sich Nathan eines der Transportautos und manövriert das Vehikel zum nächsten Ziel. Das umfangreiche Waffenarsenal landet in der Zwischenzeit im Kofferraum und kommt erst bei Fußmärschen wieder zum Einsatz. Dann beeindrucken die Mordwerkzeuge vor allem durch Variantenreichtum: Von futuristischen Gewehren, Energiewaffen, Hackertools über verschiedene Granaten reicht die Auswahl, die keine Wünsche offen lässt. Neben zahlreichen Schießprügeln, die ausnahmslos über eine desaströse Zweitfeuer-Funktion verfügen, greift Nathan zudem auf technische Gimmicks zurück. Der 'Kinetic-Kicker' beispielsweise ist als Waffe nicht zu gebrauchen, bewegt dafür sperrige Gegenstände wie Kisten aus dem Weg. Auch für den Fall Eures Ablebens ist vorgesorgt: Sinkt Nathan tödlich getroffen zu Boden, bleiben Euch wenige Sekunden, um den Nanoboost zu aktivieren und so dem sicheren Tod zu entgehen. Durch den Einsatz verschiedener Nanofähigkeiten (siehe Kasten) solltet Ihr es gar nicht erst soweit kommen lassen.

Komplex und konstant

"Project Snowblind" ist nur so vollgestopft mit massig Spielelementen, was sich nicht zuletzt am dezent überladenen Controller bemerkbar macht. Hierbei klar im Vorteil: Das PS2-Pad mit den günstig gelegenen Schultertasten. Egal ob Microsoft oder Sony – in puncto Grafik bestechen beide Versionen gleichermaßen mit detaillierten Hintergründen und fein animierten Charakteren. Trotz bildgewaltigem Effektfeuerwerk blieb die Bildrate dabei durchweg konstant. *jw*



Projekt Snowblind

MAN!AC-Prognose

Playstation 2

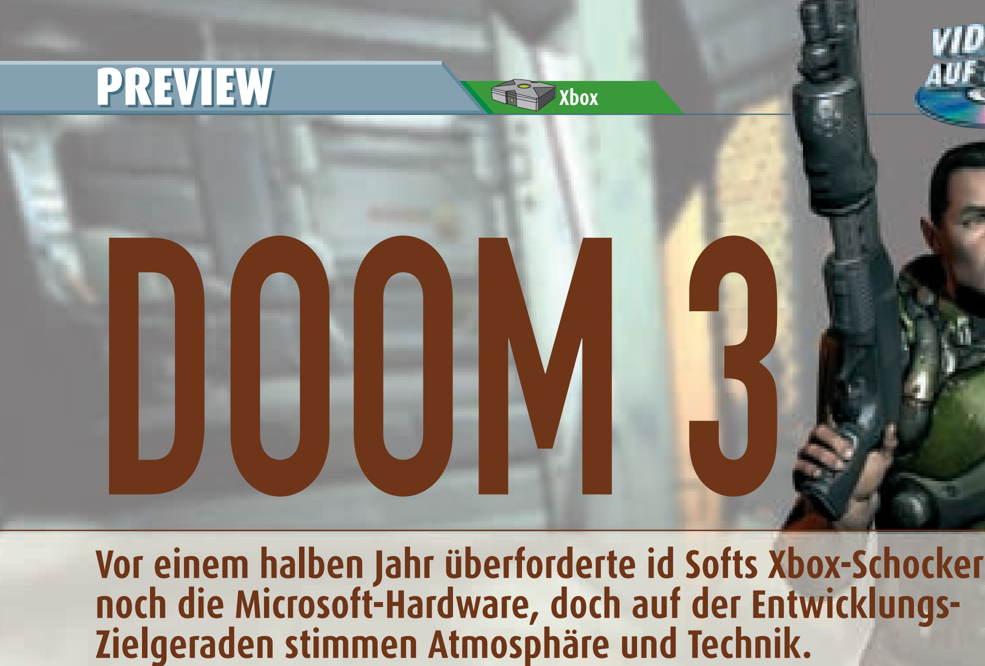
Xbox

Entwickler:	Crystal Dynamics, USA
Hersteller:	Eidos
Genre:	Ego-Shooter
D-Termin:	1. Quartal 05 [PS2]
	1. Quartal 05 [Xbox]

Grandios inszeniertes Ego-Shooter-Spektakel mit coolen Nano-Fähigkeiten und ausgefallenen Waffen.

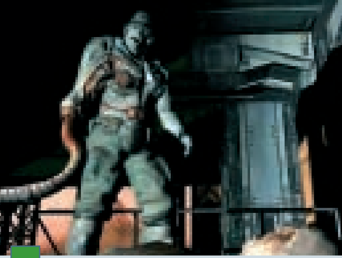
Gamecube-Alternative

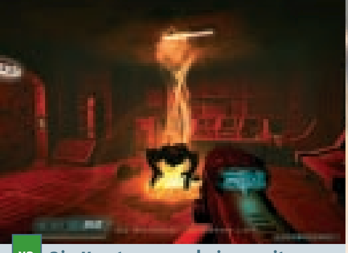
Qualitativ hochwertige Shooter-Unterhaltung bekommen Gamecube-Besitzer bei **Timesplitters: Future Perfect** geboten.



DOOM 3

Vor einem halben Jahr überforderte id Softs Xbox-Schocker noch die Microsoft-Hardware, doch auf der Entwicklungs-Zielgeraden stimmen Atmosphäre und Technik.


XB Wie auf PC: Die Monster sind auch beim Xbox-Shooter widerwärtig.

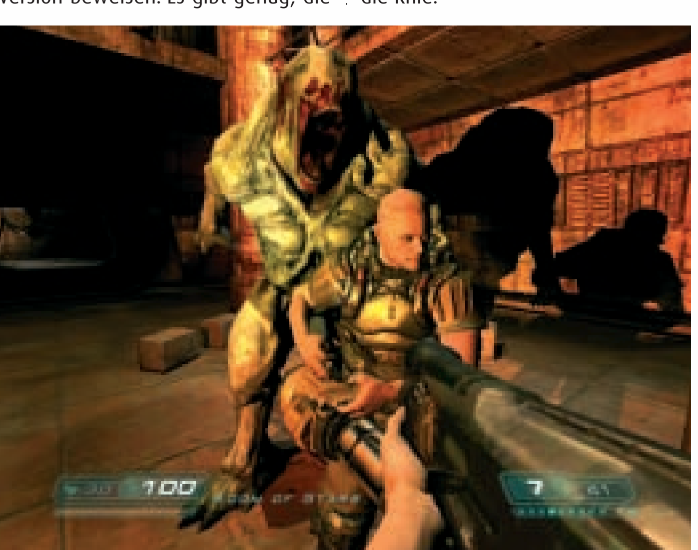

XB Die Kreaturen erscheinen mit großem Getöse aus dem Nichts.

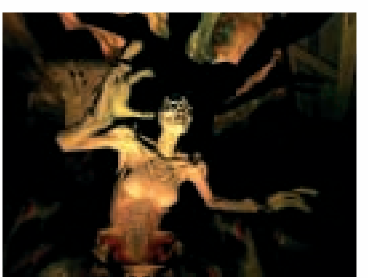

XB Mit der Shotgun treibt Ihr bizarre Biester in die Hölle zurück.

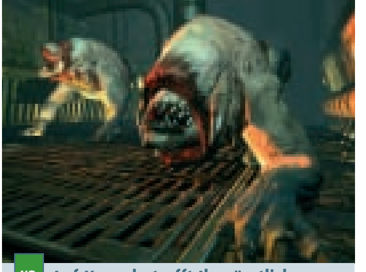
Dass ein neues "Doom" negative öffentliche Aufmerksamkeit erregt, ist in Deutschland eine Selbstverständlichkeit, der dritte Teil des sinnfreien Ego-Gemetzels löst aber selbst bei der Zocker-Zielgruppe gemischte Gefühle aus. Manch einer fragt sich, ob Gewalt wirklich so explizit dargestellt werden muss und wo der tiefere Sinn der blutigen Hatz liegt. Doch die Verkaufszahlen der PC-Version beweisen: Es gibt genug, die das Spiel lieben – für seine Angst erregende Atmosphäre, die ohne verzwickte Story oder tiefsinnige Grübelei auskommende Action und die traumhafte Technik. Zumindest letzteres schien bislang der große Haken an der einzigen Konsolen-Umsetzung von "Doom 3" zu sein: Die E3-Beta punktete zwar grafisch und atmosphärisch, die Bildrate ging aber schon bei einem bisschen Action gehörig in die Knie.

Lohn der Mühen

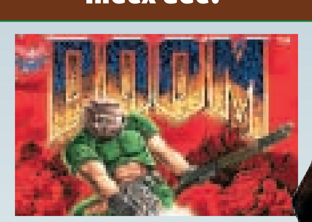
"Während die Portierung auf die Xbox schnell geschehen war, haben wir die letzten Arbeitsmonate hauptsächlich mit der Optimierung des Codes zugebracht", sagt Todd Hollenshead, Geschäftsführer von id Soft, bei einem Treffen in London. Wie gründlich dabei seine Leute in Zusammenarbeit mit Vicarious Visions vorgegangen sind, durften wir auch gleich am eigenen Pad erfahren. "Doom 3" auf der Xbox spielt sich endlich flüssig – egal, ob Euer Einzelkämpfer gerade in den engen Gängen der Mars-Station mit Zombies im Clinch liegt oder um ihn herum Höllenfeuer lodern, während er Dämonen mit der Schrotflinte in Stücke schießt. Natürlich sieht die Umsetzung nicht so perfekt aus wie die PC-Vorlage, sämtliche grafischen Leckereien


XB Gemeinsam gegen die Angst: Im Xbox-exklusiven Coop-Modus haltet Ihr Euch gegenseitig den Rücken frei. 'Friendly Fire' ist dabei netterweise abschaltbar.



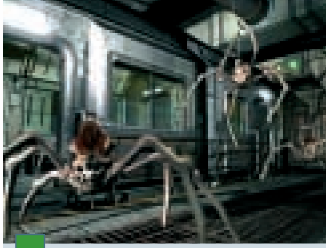

XB Auf Konsole trefft Ihr sämtliche grausigen Gegner der PC-Vorlage

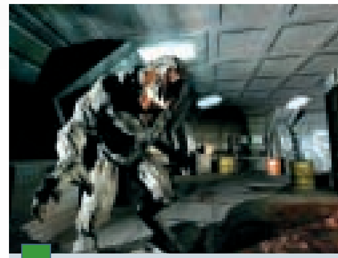
Index ade!



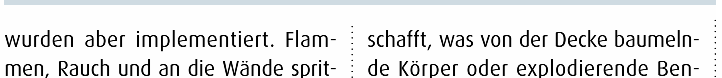
Die Ego-Shooter-Marke "Doom" hat eine große Tradition auf Heimkonsolen (für Jaguar, SNES, 32X, 3DO, PSone, N64 und Saturn existieren Umsetzungen), wurde aber in Deutschland wegen Indizierung von Teil 1 und 2 stets totgeschwiegen. Erst die beiden GBA-"Doom"-Titel brachen mit einer 16er-Freigabe den Bann, und für "Doom 3" auf Xbox sieht die Lage recht positiv aus. Da die inhaltsgleiche PC-Version von der USK mit 'keine Jugendfreigabe' bewertet wurde, ist eine Indizierung ausgeschlossen.


XB Natürlich darf die Kettensäge nicht fehlen: Ihr nutzt sie ausgiebig, um die karge Munition für wichtigere Gefechte aufzusparen.


XB "Doom 3" dreht sich ausschließlich ums Töten von ekelhaften...


XB ...und bedrohlichen Monstern. Schleim und Blut fließen in Strömen.

XB Über Splitscreen, System Link und Xbox Live dürft Ihr natürlich auch zu kurzweiligen Deathmatches antreten.



wurden aber implementiert. Flammen, Rauch und an die Wände spritzendes Blut, Transparenz-Effekte und Spiegelungen, 'lebendige' Kulissen, in denen futuristische Maschinen arbeiten, und das Echtzeit-Spiel mit Licht und Schatten summieren sich zu einem atmosphärisch und technisch grandiosen, auf der Xbox einzigartigen Szenario. Selbst die realistischen Physik-Routinen haben es auf Konsole geschafft, was von der Decke baumelnde Körper oder explodierende Benzin-Fässer eindrucksvoll beweisen.

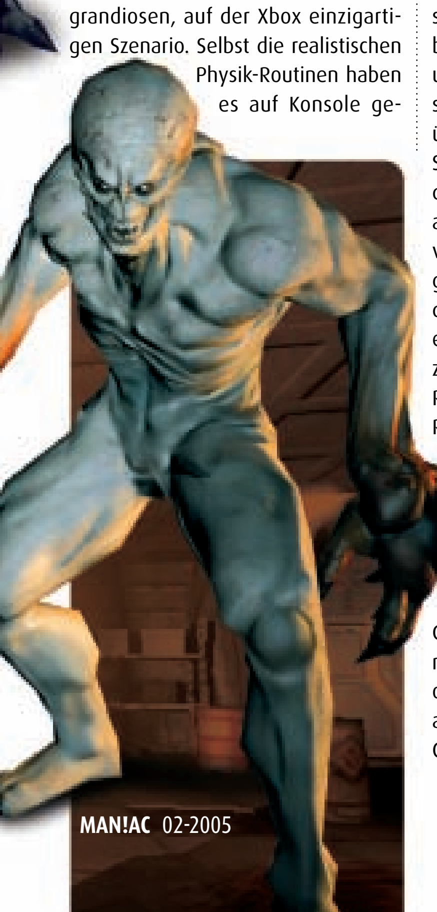


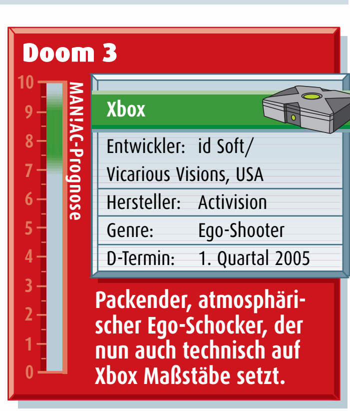
Ein Fall für Zwei

Die Entwickler haben nicht nur die Technik, sondern auch den Spielinhalt so originalgetreu wie möglich umgesetzt: Auf der Xbox erlebt Ihr denselben Story-Modus wie auf PC, Aufbau und Inhalt der Levels bleiben gleich, selbst die Quicksave-Funktion hat überlebt. Allerdings wird wegen Speichermangel häufiger nachgeladen, zudem sind die Gegner etwas anders positioniert. Da die Steuerung via Pad nicht so locker von der Hand geht wie über Maus/Tastatur, wurde das Feindaufkommen und -verhalten entschärft; so werdet Ihr nicht gleichzeitig aus zwei entgegengesetzten Richtungen oder von verschiedenen Raumebenen aus angegriffen. Wie bei Konsolen-Shootern üblich, erleichtert "Doom 3" den Kampf durch Auto-Aiming – allerdings ist die magnetische Zielhilfe so subtil, dass Ihr sie kaum als unlautere Unterstützung wahrnehmt.

Ganz offensichtlich ist dagegen ein nagelneuer Modus: Über System Link oder Xbox Live könnt Ihr "Doom 3" auch kooperativ zu zweit spielen. Der Clou: Da die Solo-Story mit wenigen, gezielt platzierten Monstern und bedrückender Atmosphäre arbeitet und beides im Coop-Spiel wenig Sinn machen würde, hat id Soft eine eigenständige Duett-Variante gebastelt. Zwar durchwandert Ihr bekannte Kulissen, der Weg aber ist ein anderer, zudem gibt's mehr monsterreiche Action. Dieser kooperative 'Director's Cut' besitzt etwa zwei Drittel des Umfangs der Einzel-Kampagne.

Insgesamt wurde und wird also ganze und kompetente Arbeit am Xbox-"Doom 3" geleistet: Statt einer Billigumsetzung, wie wir sie z.B. bei "No one lives forever" auf der PS2 erleben mussten, entwickelt sich die Konsolen-Variante des PC-Bestsellers zum hochwertigen, eigenständigen Shooter. Endlich mal eine positive Vorbild-Funktion für id Soft... *sf*





Playstation-2-Alternative

Zombies, Blut und Waffengewalt: **Resident Evil 4** kommt Ende 2005 für die PS2 und bietet einen ähnlich hohen Gruselfaktor.

Gamecube-Alternative

Und auch die Nintendo-Konsole muss sich mit einem Third-Person-Schocker zufrieden geben: **Resident Evil 4** kommt im März 2005.

VIDEO AUF DVD!

PS2 Während der eine Gegner in Rauch aufgeht, nahen von hinten schon seine Kollegen. Um Euch ballernderweise auf der Stelle zu drehen, haltet Ihr L2 gedrückt.

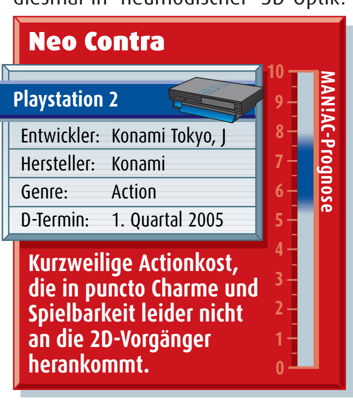
Neo Contra

Aus 2D mach 3D: MAN!AC wagt mit Konamis Jump'n'Shoot-Legende den Sprung in die dritte Baller-Dimension.

PS2 Selbst auf dem Rotor eines Helis geht das konfuse Scharmützel weiter.

PS2 Bill Rizers neuer Weggefährte setzt auf die gleichen Argumente.

Ballerfans reiben sich verwundert die Augen: Kennt man den beinharten Bill Rizer sonst aus zahlreichen von rechts nach links scrollenden Actiontiteln, erstrahlt der Held diesmal in 'neumodischer' 3D-Optik.



Dreamcast-Besitzern fällt auf den ersten Blick ein Name ein: "Expendable". Wie im frühen Machwerk von Segas 128-Bit-Maschine lenkt Ihr Euren Protagonisten aus einer Perspektive von schräg oben durch futuristische Polygonwelten und schießt auf alles, was Euren Weg kreuzt.
Das aus dem 2D-Vorgänger "Contra: Shattered Soldier" bekannte Fixieren der Schussrichtung oder der Spielerposition mittels Schultertasten wurde beibehalten: So seid Ihr in der Lage, auch während des Rückwärtslaufens auf Gegner zu feuern oder im Stand eine Rundum-Salve abzugeben. Die große Zahl an Kanonenfutter in Form von Standard-Gegnern sowie eine enorm hohe Zwischen- und Endbossdichte erfordern durchschlagskräftige Schießprügel: Zu Beginn einer Mission wählt Ihr eine von drei Waffenkombinationen, die u.a. Flammenwerfer und Elektrowumme beinhalten. Da aufgrund des Perspektivwechsels ein Sprung-Knopf wenig Sinn macht, vollführt Ihr mittels X-Taste geschickte Ausweichmanöver.

Sinnvolle Verwandlung?

Die Fakten versprechen ein zünftiges Ballervergnügen. "Contra"-Fans stellen sich allerdings die Frage, ob auch in der dritten Dimension die motivierende Lernkurve und der hohe Wiederspielwert erhalten bleiben. Nach ausführlichem Antesten der Preview-Version muss diese Frage mit 'Jein' beantwortet werden: Zwar kommt Ihr nach kurzer Anlaufzeit mit der Steuerung zurecht, jedoch lässt das Spielprinzip aufgrund des hektischen Bildschirmgeschehens nicht denselben unkomplizierten Ballerspaß zu. Skurrile Endgegner en masse sowie ein gemäßigter Schwierigkeitsgrad garantieren Anfang nächsten Jahres immerhin kurzweilige Actionkost. *ms*

Neo Contra

Playstation 2

Entwickler:	Konami Tokyo, J
Hersteller:	Konami
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal 2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Kurzweilige Actionkost, die in puncto Charme und Spielbarkeit leider nicht an die 2D-Vorgänger herankommt.

Xbox-Alternative
In **The Red Star** nehmt Ihr es aus ähnlicher Perpektive ebenfalls mit einer Übermacht an Gegnerhorden auf.

Gamecube-Alternative
Der skurrile Actiontitel **Alien Hominid** (Import-Test der PS2-Version auf Seite 58) soll gerüchteweise auch in PAL-Gefilden erscheinen.



PS2 Bossfights nonstop: Habt Ihr den riesigen Kampfkoloss mit einigen gezielten Schüssen außer Gefecht gesetzt,...



PS2 ...wartet auch schon sein ekelhafter Kollege. Dieser attackiert Euch netterweise mit seinem Mageninhalt.




Tom Clancy's Rainbow Six Lockdown




XB Wie gewohnt kämpft Ihr offline an der Seite einer Hand voll KI-Kollegen. Über Xbox Live dürft Ihr dagegen dank Credit- und Skill-Point-System Karriere machen.

Zum vierten Mal zieht die multinationale Spezial-Einheit gegen den Terrorismus ins Feld – doch nun sind Chavez & Co. selbst ins Fadenkreuz von Polit-Kriminellen geraten. In Algerien, Frankreich und Südafrika kämpft Ihr Euch mit drei KI-Kameraden im Schlepptau durch düstere 3D-Szenerien, zwischendurch übernehmt Ihr die Rolle des deutschen Scharfschützen Dieter Weber, der seinen Kollegen von erhöhter Position aus den Rücken freihält. Zehn Charaktere mit unterschiedlichen Spezialfähigkeiten gehören zu Eurem Team – nagelneu sind drei Damen, die der männlichen Zielgruppe den Umgang mit dem Taktik-Shooter versüßen sollen. Auf der PS2 gibt's zudem vier exklusive Waffen und nagelneue Grafik-Routinen zu bestaunen – schließlich arbeitet Redstorm schon seit 18 Monaten an der Sony-Variante.

Die Xbox-Version von "Lockdown" wird dagegen in Montreal gefertigt. Die Kanadier kümmern sich vor allem um den Multiplayer-Modus – schließlich geriet dieser beim Vorgänger zu einem der beliebtesten Xbox-Live-Zeitfresser. Der Mehrspieler-Kampf wird mit einem innovativen Karriere-Modus aufgepeppt: Durch gelungene Einsätze steigert Ihr Erfahrung und Geschick, mit verdienten Credits kauft Ihr Waffen und in einem Training spezialisiert Ihr Euer Alter Ego zum Kommandant, Mediziner oder Ingenieur.

Rainbow Six Lockdown

Playstation 2

Xbox

Entwickler:	Redstorm, USA
Hersteller:	Ubisoft
Genre:	Action
D-Termin:	1. Quartal [PS2]
	1. Quartal [Xbox]

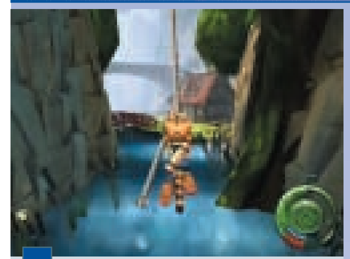
MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

Gewohnte Mixtur aus Ego-Action und Squad-Taktik. Innovationen dürft Ihr Euch nur von den Online-Modi erwarten.



PS2 In einigen Missionen kommt Ihr als deutscher Scharfschütze zum Einsatz

The Legend of Kay



PS2 Idylle pur: sportliche Ertüchtigung vor malerischer Kulisse.

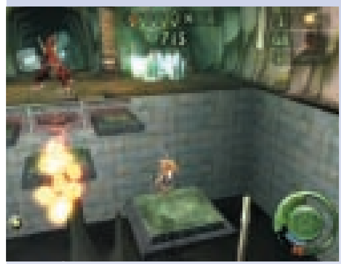
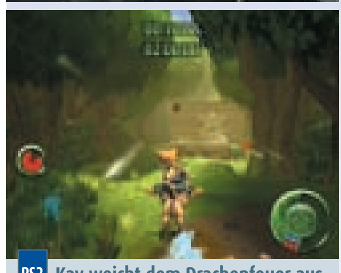


PS2 Der freche Stubentiger kann auch mit dem Säbel umgehen.

Weil eine Armee herrschsüchtiger Gorillas das Reich der Katzen überfallen hat und fortan dessen friedliebende Bewohner unterjocht, macht sich der tapfere Kater Kay auf, den Schurken das Handwerk zu legen. Genretypisch ist das vorlaute Fellknäuel nicht nur flink auf den Beinen (Lianenschwung, Seilakrobatik, Doppelsprung), sondern weiß sich auch seiner Haut zu erwehren: Mit Säbel, Hammer oder scharfen Stahlkrallen geht's der Gorilla- und Rattenbrut an den Kragen.

Statt Jump'n'Run-typisch die Aufgaben strikt in einzelne Levels zu unterteilen, bewältigt Kay sein Abenteuer in Action-Adventure-Manier – sprich, der Spieler entscheidet selbst, welche Quests er bestreitet. Natürlich dürft Ihr nicht völlig frei wählen – Hauptaufgaben lassen sich nicht umgehen.

Technisch wie spielerisch macht Kay bereits eine klasse Figur, die detailreiche Welt bietet hübsche Wasser- und Feuereffekte. Egal ob Ihr wildgewordene Eber reitet, einen Drachen (mit amerikanischem Akzent) verfolgt oder Euch ins Rattendorf einschleicht – das Katzenabenteuer aus deutschen Landen liefert stets abwechslungsreiche Hüpfkost.

PS2 Kay weicht dem Drachenfeuer aus (oben) und reitet Wildschweine zu.



The Legend of Kay

Playstation 2

Entwickler:	Neon Studios, D
Hersteller:	Jowood
Genre:	Jump'n'Run
D-Termin:	Februar 2005

MAN!AC-Prognose (Skala 0–10)

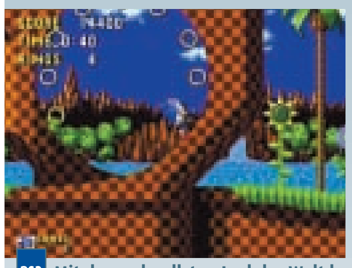
Symphatischer Hüpfer mit ansehnlicher Optik, putzigem Hauptcharakter und zahlreichen Action-Adventure-Einflüssen.



SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER +++ SOFTWARE-TICKER

+++ **Ausgetrippt:** Jeff "Tempest 2000" Minters lange in Arbeit befindliches Gamecube-Psychedelik-Spektakel "Unity" wurde eingestellt und geht den Weg des ebenfalls vormals unter Lionhead-Fittichen entstehenden "B.C.". Grund: Bis der Lama-Liebhaber eine ihm taugende Produktqualität erzielt hätte, wäre das kommerzielle Absatzpotenzial bereits zu niedrig geworden. +++ **Aus für ESPN?** Electronic Arts sicherte sich für vermutlich immens viel Geld für die nächsten fünf Jahre die exklusiven Alleinrechte an allen Aspekten der NFL – sämtliche möglichen Konkurrenzprodukte dürften also nur noch mit Fantasie-Teams ran, was gerade in den USA kommerzieller Selbstmord wäre. +++ **Kein Ende in Sicht:** Koei kündigt für den Frühling die nun bereits fünfte Folge (diverse Ableger nicht mitgezählt) der "Dynasty Warriors"-Serie an. +++ **Comeback auf PSP:** Einige vor allem auf der PSone erfolgreiche Sony-Serien werden für das hauseigene Handheld reaktiviert, darunter der ritterliche Actionspaß "Medievil" und die Autoballerei "Twisted Metal" – letztere allerdings getarnt unter dem neuen Namen "Fired Up". +++ **Seltsame Aussichten:** Noch ist "Strangers Vergeltung" nicht erschienen, da gibt's immerhin schon den Namen des nächsten Oddworld-Epos – "Citizen Siege". Ob es wieder ein 'Nebenprojekt' wird oder zur großen Hintergrundstory der Welt gehört, ist nicht bekannt. +++ **Vier Freunde im Krieg:** Der nächste "Conflict"-Titel von SCi verzichtet auf militärische Hintergründe, stattdessen geht's diesmal bei "Global Terror" 'privat' in den Kampf – spielerisch bleibt aber das alte Konzept intakt. +++ **Mögen die Klötze mit dir sein:** Die ebenso skurrile wie interessante Markenkombination "Lego Star Wars" wird von Eidos im April veröffentlicht. +++ **Kugelhoffnung:** Das erste "Katamari Damacy" wird nun wohl endgültig nicht mehr in Europa erscheinen, der bereits in Arbeit befindliche Nachfolger dagegen angeblich schon – hoffentlich. +++ **Brummige Aussichten:** Der Nachfolger der vor allem durch den Namen aufgefallenen "Big Mutha Truckers"-Speditionsfahrerei findet bei THQ ein neues Zuhause. Untertitel der für den Sommer geplanten Episode: "Truck Me Harder". +++ **Dante gibt Gas:** Die PAL-Fassung von "Devil May Cry 3"erscheint im März und damit nur einen Monat nach dem Japan- und USA-Termin. +++ **Katzenjammer:** Die "Blinx"-Erfinder Artoon wenden sich endlich neuen Zielen zu. Diesmal soll's ein Rollenspiel für eine noch ungenannte Zukunfts-Konsole werden. +++ **Ausgeprügelt?** Laut Team-Ninja-Oberguru Tobonobu Itagaki ist "Dead or Alive Ultimate" der letzte Teil auf der aktuellen Xbox – die Fortsetzung gibt's somit wohl erst auf der nächsten Hardware-Generation.

Sonic Mega Collection Plus

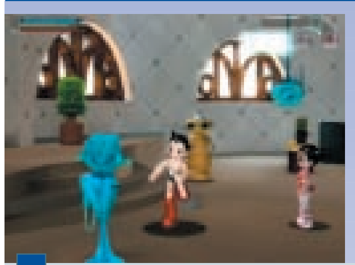



PS2 Mit dem schnellsten Igel der Welt kommt weder in 2D- ("Sonic The Hedgehog") noch in Isometrie-Perspektive ("Sonic 3D Blast", rechts) Langeweile auf.



Wurden Igel-Fans auf dem Würfel bereits vor knapp zwei Jahren mit der "Sonic Mega Collection" reich beschenkt, packt Sega mit dem Zusatz "Plus" den Gabentisch für PS2- und Xbox-Besitzer noch voller. Denn neben den klassischen "Sonic The Hedgehog"-Episoden 1-3 finden sich 17 weitere Titel auf dem Silberling. Mal knobelt Ihr mit dem fiesen Dr. Robotnik, mal missbraucht Ihr Sonic als Flipperkugel. Unter den Spielen sind diesmal auch sechs "Sonic"-Titel von Segas Handheld Game Gear. Darüber hinaus gibt's für den totalen Igel-Wahnsinn Comics, Artworks, Anleitungen und kleine Filmschnipsel.

Astro Boy




PS2 "Astro Boy" bietet Optik im Plastik-Look (links). Die Roboter-Riesenspinne ist weniger knuddelig: Wenn sie mit dem Laser angreift, nehmt lieber Reißaus (rechts).

Der Himmel über Metro City ist voll von riesenhaften Kampfrobotern. Also zieht der durch und durch gute Superheld Astro Boy (Markenzeichen: Jet-Packs in den Füßen) los, die Invasoren zu vertreiben. Dazu fliegt Ihr durch die Lüfte, weicht feindlichen Angriffen aus und haut den Monstern per Wirbelattacke die Blechnasen platt. In der Preview-Version konnte uns der japanische Supermann leider noch nicht so recht von seinen Qualitäten überzeugen. Der sympathische Stepke hatte mit einer teilweise haarsträubenden Kameraführung, vielen Clippping-Fehlern und träger Steuerung zu kämpfen. Das Sausen durch die Lüfte der Großstadt hingegen machte richtig Laune. Bleibt zu hoffen, dass Sega auch am Rest noch feilt. Superhelden werden ja auch nicht an einem Tag gemacht.



Ace Combat 5 – Squadron Leader



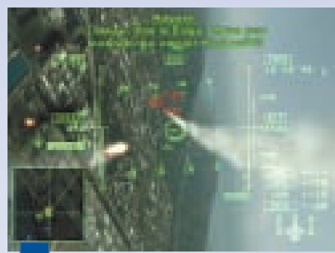
PS2 Drei Kameraperspektiven und eine via rechtem Analogstick drehbare Kamera geben jederzeit Überblick über die Feindeslage und die hübsche Grafikkulisse.

Endlich bekommen unterforderte PS2-Piloten Nachschub: Die Konsolen-Genrereferenz "Ace Combat" startet in eine neue Episode. Der martialische Untertitel "The Unsung War" wurde hierzulande jedoch in "Squadron Leader" umbenannt. Die umfassende Story über zwei verfeindete Supermächte wird nun in FMV-Sequenzen erzählt und teilt sich in 30 Missionen, die Fliegerasse alles abfordern. Neben Geleitschutz und Bodenangriffen stehen heiße Luftkämpfe im Vordergrund. Zuvor sollten sich auch alte Hasen das Tutorial zu Gemüte führen, um Split-S-Turns oder Bombardierungstechniken aufzufrischen. Das Briefing erklärt schließlich die aktuelle Lage und Einsatzziele. Dann geht's ins Cockpit: Augenscheinlichste Neuerung ist die realistische Optik, nur im Tiefflug fallen hier noch gröbere Texturen auf. Dennoch gefallen Bodenobjekte wie Brücken, Städte oder Basen. Ebenso wissen Wolken und Wettereffekte zu beeindrucken – trotzdem bleibt die Bildrate konstant. Während der Missionen halten Euch die redefreudige Flügelmänner auf dem Laufenden. Bis zu drei Flieger könnt Ihr an Eurer Seite kommandieren: Gebt den Befehl zum Angriff, zum Schutz oder um die Formation aufzulösen.

Erst nach und nach schalten sich 50 originalgetreue Kampfjets frei – darunter die F-4 Phantom, F-22 Raptor oder Su-27 Flanker. Neulinge freuen sich zudem über eine Einsteiger-Steuerung, bei der das Flugzeug automatisch in die Horizontale rollt. Der Simulationspart kommt bei "Ace Combat 5" jedoch etwas zu kurz. Dafür lockt schon die Preview-Version mit kompromissloser Action.



PS2 Die Rundum-Cockpitsicht sorgt für echtes Flieger-Feeling.



PS2 Überwiegend stehen wieder actionreiche Luftkämpfe an.







Nintendo DS

Nintendos Handheld-Wunder katapultiert Videospieler in ein neues Zeitalter. Wie das funktioniert, erfahrt Ihr im ausführlichen MAN!AC-Test.



Klappe auf: Der wuchtige DS zeigt sich in seiner wahren Größe – einhändiges Spielen in der Luft wird zum Handgelenktraining.

Abwärtskompatibilität: Nintendos DS schluckt auch GBA-Module, die Ihr auf dem oberen oder unteren Bildschirm zockt.

Klappe zu: Behütet die Bildschirme. Schon in den 80er-Jahren freuten sich Game&Watch-Multiscreen-Besitzer über diesen Kratzschutz.

Am 21. November erschien der DS für 149 Dollar auf dem US-Markt und war umgehend ausverkauft oder wurde zu horrenden Preisen unter der Ladentheke verkauft. Selbst die MAN!ACs versuchten vergeblich bei ihrem Lieblings-Importhändler die moderne Game&Watch-Doppelklappe zu ergattern. Doch glücklicherweise schickte uns Nintendo ein Paket mit unerwartetem Inhalt: zwei DS und zwei Spiele. Nach gierigen Redaktions-Rangeleien schnappte sich Raphael Nintendos neustes Handheld-Baby und nahm es fortan in seine Obhut.

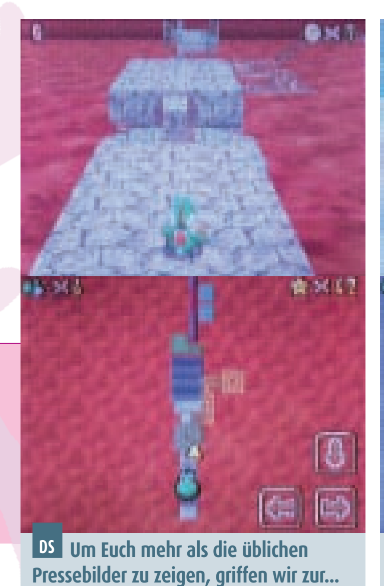
Der robuste DS gehört zu den Größten unter den Kleinen und liegt trotz seines beachtlichen Gewichts gut in der Hand. Nach kurzem Aufladen startet Ihr mittels der knapp oberhalb des Steuerkreuzes liegenden Powertaste Nintendos doppeltes Fenster in die Videospielwelt. Der von PDAs bekannte Stylus-Stift ist dabei immer griffbereit. Durch leichtes Antippen des unteren Bildschirms (nur dieser ist berührungsempfindlich) ändert Ihr Sprache und diverse andere Einstellungen.

Flirten leicht gemacht

Mit dem pfiffigen PictoChat-Tool übertragt Ihr unkompliziert Textnachrichten auf andere DS-Handhelds – wireless versteht sich. In den insgesamt vier Chat-Rooms stehen bis zu 16 schreibwillige Kumpels Schlange. Vorausgesetzt, diese befinden sich in Eurer Reichweite: Unser Aktionsradius-Test unter freiem Himmel endet erst bei ca. 200 Meter, während der zweite Versuch in der Redaktion erste Einschränkungen zu Tage förderte. Durch die dicken Mauern war nur 'gestörter' Kontakt möglich. Doch in Schule und Uni wird dieser kostenlose SMS-Ersatz für Kurzdistanz-Einsätze bestimmt der Renner: Denn das Kritzeln, Tippen oder Schmieren Eurer Messages klappt ebenso tadellos wie das Einsetzen von Kopier-, Lösch- oder Radier-Funktion.

Aber diese netten Gimmicks sind natürlich nicht Nintendos versprochene neue Spielerfahrung. Auch die dank Abwärtskompatibilität spielbaren GBA-Module (kleine Rand-Balken stören beim Spielen kaum) deuten die DS-Fähigkeiten nicht an. Deshalb nehmen wir im Folgenden die DS-exklusiven Spieletitel "Super Mario 64 DS" und das "Metroid Prime Hunters: First Hunt"-Demo genauer unter die Lupe. *rf*

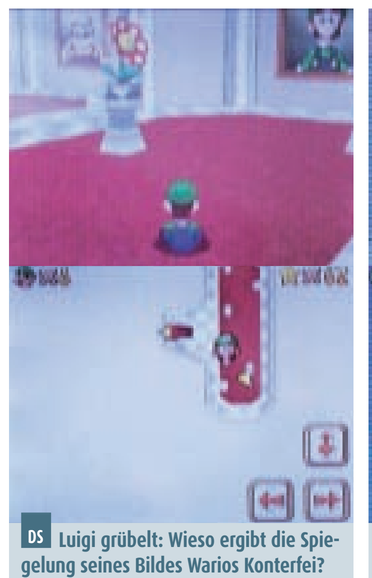
Wireless-Lan: PictoChat und Spiele-Downloads funktionieren tadellos über weite Distanzen (bis ca. 200 Meter).



DS Um Euch mehr als die üblichen Pressebilder zu zeigen, griffen wir zur...



DS ...Digicam – für die mindere Bildqualität bitten wir um Nachsicht.



DS Luigi grübelt: Wieso ergibt die Spiegelung seines Bildes Warios Konterfei?



DS Nett: Die Sternensuche wird dank eingeblendetem Symbol vereinfacht.

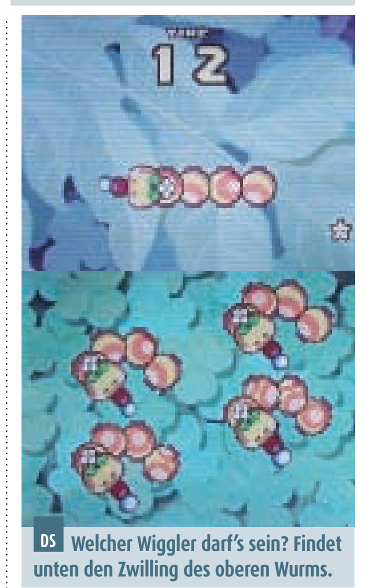
Super Mario 64 DS

Los geht's mit dem generalüberholten "Mario"-Hüpfer, den Ihr auf drei Varianten steuern könnt: Rennt, kriecht und hüpft traditionell mit Steuerkreuz und Aktionstasten – diese Steuerungsart benötigt kaum Eingewöhnungszeit, ist jedoch nur konservativen Zockern zu empfehlen. Experimentierfreudige Videospieler schnappen sich den Stylus-Stift und versuchen sich im 'Dual Hand'-Modus. Hier dirigiert Ihr Mario, Yoshi, Luigi und Wario komplett via Touchscreen – diese Variante funktioniert nach kurzem Training absolut exakt und vermittelt ein völlig neues Spielgefühl. Schwächlinge müssen jedoch nach einiger Zeit den DS auf dem Tisch platzieren. Zu guter Letzt schlüpft Ihr mit dem Daumen durch den Trageriemen und verwendet dessen Plastikknubbel als 'Touch'-Steuergerät-Variante – Fingerabdrücke ausgeschlossen.

DS US-DS kann deutsch: Im Startmenü legt Ihr u.a. die Sprache fest.

Die vier Musketiere

"Super Mario 64 DS" ist kein billiger Aufguss des N64-Hüpfspektakels. Im Gegenteil: Euch erwarten dutzende neue Levels, zahlreiche Minispiele, überarbeitete Optik sowie eine Hand voll steuerbare Helden. Den Anfang macht der süßeste Drache der Welt: Yoshi. Der grüner Allesfresser erforscht die dreidimensionale Mushroom-Welt nach eigenen Regeln. Mit seiner langen Zunge schnappt er sich allerlei Gegner und verwandelt diese nach Verzehr in ein Schuss-Ei. Darüber hinaus verfügt das grüne Echsenvieh über den aus "Yoshi's Island" bekannten Zappel-Sprung, bei dem er wild mit den Beinen wedelt. In den 15 Welten (Bonus-Mini-Welten ausgeschlossen) sammelt Ihr jeweils acht Sterne. Alteingesessene "Mario 64"-Kenner müssen teilweise umdenken: Denn es gibt z.B fünf blaue Sterne, die im ganzen Level verstreut sind, oder Schalter-Sterne, die an einem bestimmten Abschnitt für kurze Zeit erscheinen. Darüber hinaus erspäht Ihr auf der Levelkarte (immer auf dem Touchscreen sichtbar) in einigen Abschnitten Mützen-Symbole. Hebt Ihr diese auf, verwandelt sich Euer Protagonist in Mario, Luigi oder Wario. Diese drei Hüpf-Experten unterscheiden sich rudimentär im Sprungverhalten und zeigen ihre wahren Stärken, sobald sie eine Blume aufsammeln. Während sich Mario etwa zu einem runden Ballon aufbläst und so über Abgründe schwebt, läuft der unsichtbare Luigi durch Wände. Damit Ihr permanent den Charakter wechseln könnt, müsst Ihr den entsprechenden Level mit jedem Konterfei der lustigen Vier meistern. Und: Neben den lebenspendenden Pilzen gibt's sogar den original Wachstums-Pilz!



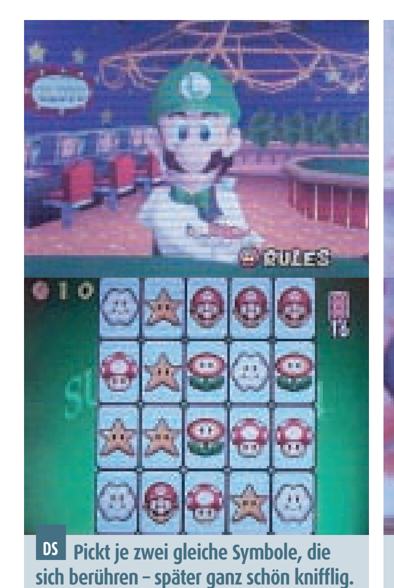
DS Welcher Wiggler darf's sein? Findet unten den Zwilling des oberen Wurms.

Minispiele-Parade

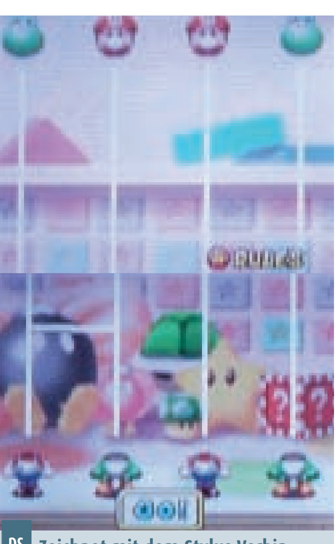
Wer die quirligen, im Schloss verstreuten Hasen einfängt, öffnet zahlreiche, auf den DS zugeschnittene Minispiele. In der Yoshi-Kategorie braucht Ihr gute Augen und Finger-



Die süchtig machenden Minispiele in "Super Mario 64 DS" nutzen den Touchscreen beispielhaft.

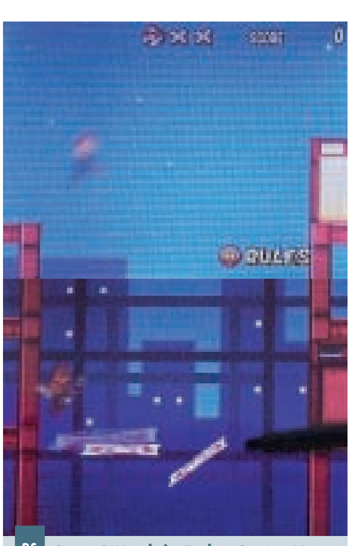


DS Pickt je zwei gleiche Symbole, die sich berühren – später ganz schön knifflig.


DS Zeichnet mit dem Stylus Verbindungen zwischen Kopf und Körper.



DS Liebt sie mich? Yoshi rupft ein Blümchen, um die Wahrheit zu erfahren.



DS Game&Watch in Farbe: Rettet Mario, indem Ihr Trampolins zeichnet.

spitzengefühl. Pickt etwa aus hunderten Köpfen Yoshis süßes Gesicht heraus. Bei Marios Spielparade benötigt Ihr Zeichentalent und rasche Auffassungsgabe. In Luigis Rubrik landet Ihr in einem waschechten Casino und zockt an einer "Super Mario Bros"-Slotmaschine. Verrückt wird's bei Wario: Hier rollt Ihr unter anderem einen Schneeball den Hang hinunter. (Fast) alle Minispiele sind selbsterklärend und nutzen die DS-Touchscreen-Fähigkeiten mustergültig. Habt Ihr schließlich mehrere Kumpels am Start, nutzt Ihr die DS-Download-Spiel-Funktion, um mit nur einem Modul deftige Sternehatz-Duelle auszufechten. *rf*

▪ ▪ ▪ Super Mario 64 DS ▪ ▪ ▪

Mario & seine Freunde begeistern im überarbeiteten N64-Abenteuer restlos. Die saubere Optik erstrahlt in neuem Glanz – etwas pixeliger als das Original, dafür deutlich sauberer und detaillierter. Zudem fasziniert der klare, mit Virtual-Surround-Effekten versehene Sound. Auch die vielfältigen Levels überzeugen mit exzellenter Spielbarkeit und bei der selbst justierbaren Kamera gibt's nur selten Übersichtsprobleme. Auch für N64-"Mario"-Experten gibt es genug zu entdecken: Freut Euch auf komplett neue Abschnitte und zahlreiche Endgegner-Duelle gegen King-Goomba oder den witzigen Eiskugel-Schnauzträger. Letzlich sind vor allem die teils überragenden Minispiele immer wieder für eine Runde gut.

Metroid Prime Hunters: First Hunt

Spendabel: Damit sich jeder frischgebackene DS-Besitzer von den Qualitäten des Handhelds überzeugen kann, legt Nintendo der Hardware ein Gratis-Demo des kommenden Ego-Abenteuers "Metroid Prime Hunters" bei. Im Trainings-Modus dürft Ihr in drei Varianten den Umgang mit Morph-Ball, Raketen und Laserbeam üben. So gerüstet stürzt Ihr Euch bei Gelegenheit in Multiplayer-Duelle via Wireless-Link – allerdings benötigt jeder der bis zu drei weiteren Mitspieler ein eigenes Modul.
Wie bei "Super Mario 64 DS" stehen unterschiedliche Steuerungsvarianten zur Wahl: Benutzt den Stylus zum Umschauen in alle Richtungen, tippt auf dem Touchscreen Ziele direkt an, um sie im selben Atemzug abzuschießen oder zockt ausschließlich mit den Aktionstasten. Nach kurzer Eingewöhnung funktionieren alle drei Kontrolloptionen tadellos, auffällig ist dabei die pixelgenaue Abfrage des berührungsempfindlichen unteren Bildschirms – genaues Zielen gerät so zum Kinderspiel. *os*

DS Warten auf die Wireless-Mitspieler: der Multiplayer-Modus.


DS Mit dem Morph-Ball erreicht Ihr wie gewohnt unzugängliche Bereiche.


DS Kawumm: Raketen aktiviert Ihr auf simplen Stylus-Druck.

▪ ▪ ▪ Metroid Prime Hunters: First Hunt ▪ ▪ ▪

Obwohl "First Hunt" nur einen kurzen Vorgeschmack auf das kommende DS-"Metroid"-Abenteuer gibt, haben mich Handling, Grafik und Sound schon jetzt überzeugt. Zwar benötigt Ihr eine gewisse Gewöhnungs- und Ausprobierzeit ('Mit welcher Steuerungs-Variante komme ich am besten zurecht'), danach flutschen die Kontrollen jedoch problemlos. Die flüssige und schnelle Optik irritiert ab und an mit pixeligen Objekten, das tut dem Spaß aber keinen Abbruch. Wer nach "Metroid Prime 2: Echoes" (Gamecube) frisches Samus-Futter sucht, sollte sich den "Hunters"-Release dick im Kalender anstreichen.



Bei der MAN!AC hat sich viel getan. Sind Heft und DVD nahezu perfekt? Oder gibt es Punkte, die Euch sauer aufstoßen? Sagt uns Eure Meinung, denn letztlich machen wir das Heft nicht für uns, sondern für Euch, die Leser. Jeder ausgefüllte Umfragebogen nimmt zudem an unserem Gewinnspiel teil.
Unter allen Einsendern verlosen wir je ein DS/PSP-Paket (Hardware plus drei Spiele; Auslieferung erfolgt zur Deutschland-Veröffentlichung) sowie zehn Spiele für alle Konsolen. Schickt die ausreichend frankierten Briefe mit Systemangabe an nebenstehende Adresse:

Cybermedia Verlag
Maniac 2005
Wallbergstr. 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 11. Februar 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Faxe sind nicht erwünscht und nehmen nicht an der Verlosung teil.

1. System-Check

	besitze ich	spiele damit	will ich kaufen
Playstation 2	☐	☐	☐
Xbox	☐	☐	☐
Gamecube	☐	☐	☐
Game Boy Advance	☐	☐	☐
Nintendo DS	☐	☐	☐
Sony PSP	☐	☐	☐
N-Gage	☐	☐	☐
Dreamcast	☐	☐	☐
PSone	☐	☐	☐
Nintendo 64	☐	☐	☐
Klassiker & Exoten	☐	☐	☐
PC	☐	☐	☐

2. Wie lange spielst Du schon Videospiele?

- ☐ 1-2 Jahre
- ☐ 3-5 Jahre
- ☐ 5-10 Jahre
- ☐ über 10 Jahre

3. Wieviel Zeit verbringst Du wöchentlich mit Videospielen?

- ☐ 1-5 Stunden
- ☐ 5-15 Stunden
- ☐ mehr als 15 Stunden

4. Welche Genres spielst Du?

	oft	gelegentlich	nie
Action	☐	☐	☐
Action-Adventure	☐	☐	☐
Adventure	☐	☐	☐
Beat'em-Up	☐	☐	☐
Denken	☐	☐	☐
Ego-Shooter	☐	☐	☐
Geschicklichkeit	☐	☐	☐
Jump'n'Run	☐	☐	☐
Musikspiel	☐	☐	☐
Rennspiel	☐	☐	☐
Rollenspiel	☐	☐	☐
Sportspiel	☐	☐	☐
Simulation	☐	☐	☐
Strategie	☐	☐	☐

5. Wie gefällt Dir die MAN!AC?

	diese Ausgabe	allgemein
super	☐	☐
gut	☐	☐
mittel	☐	☐
gar nicht	☐	☐

6. Wie wichtig sind Dir folgende Inhalte/Rubriken?

	bitte mehr davon	Umfang passt	weniger genügt
Previews	☐	☐	☐
Kurzpreviews	☐	☐	☐
Import-Tests	☐	☐	☐
PAL-Tests	☐	☐	☐
GBA-Tests	☐	☐	☐
Handheld-Technik	☐	☐	☐
MAN!AC Extended	☐	☐	☐
Messeberichte	☐	☐	☐
Interviews	☐	☐	☐
MAN!AC News	☐	☐	☐
Highlights / Genre-Referenzen	☐	☐	☐
Termine / Release-Listen	☐	☐	☐
Verkaufs-Charts	☐	☐	☐
Know-how	☐	☐	☐
Zubehör-Tests	☐	☐	☐
Handy-Spiele	☐	☐	☐
Leserbriefe	☐	☐	☐
Cheat-Codes	☐	☐	☐
Komplettlösungen	☐	☐	☐
DVD & Heimkino	☐	☐	☐
Internet & Onlinespiel	☐	☐	☐
Wettbewerbe	☐	☐	☐
Poster & andere Goodies	☐	☐	☐

7. Wie wichtig sind Dir folgende MAN!AC-Extended-Inhalte?

	bitte mehr davon	Umfang passt	weniger genügt
Interviews	☐	☐	☐
Features / Reportagen	☐	☐	☐
Next Level	☐	☐	☐
Web-Tipp	☐	☐	☐
Retro-Konsolen	☐	☐	☐
Retro-Spiele	☐	☐	☐
Retro-Reportagen	☐	☐	☐
Making of	☐	☐	☐
Retro-Anzeige	☐	☐	☐

8. Folgende Themen wünsche ich mir künftig in MAN!AC Extended:

____

____

____

____

____

9. Wie bewertest Du folgende Eigenschaften der MAN!AC auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht)?

Inhalt	1	2	3	4	5	
kompetent	☐	☐	☐	☐	☐	inkompetent
objektiv	☐	☐	☐	☐	☐	subjektiv
aktuell	☐	☐	☐	☐	☐	veraltet
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐	☐	langweilig
umfassend	☐	☐	☐	☐	☐	lückenhaft
Layout	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	
übersichtlich	☐	☐	☐	☐	☐	chaotisch
hübsch	☐	☐	☐	☐	☐	hässlich
stimmige Farben	☐	☐	☐	☐	☐	zu bunt
tolle Cover	☐	☐	☐	☐	☐	peinliche Cover

10. Wieviele Personen (Dich eingeschlossen) lesen diese MAN!AC-Ausgabe?

______________ Personen

11. Welche anderen Magazine liest Du regelmäßig?

- ☐ OPM 2
- ☐ Play the Playstation
- ☐ Playzone
- ☐ N-Zone
- ☐ OXM
- ☐ Xbox-Zone
- ☐ Gamepro
- ☐ GEE
- ☐ Bravo Screenfun
- ☐ Computer Bild Spiele
- ☐ SFT
- ☐ Tipps&Tricks-Hefte
- ☐ PC-Spielemagazine
- ☐ ausländische Videospielmagazine
- ☐ audiovision
- ☐ andere

Ich lese andere Spielemagazine, weil...

- ☐ ...ich dort zusätzliche Infos zu meinen Lieblingsspielen bekomme.
- ☐ ...ich eine DVD mit spielbaren Demos haben will.
- ☐ ...ich Meinungsvielfalt schätze.
- ☐ ...mich die Titelthemen angesprochen haben.
- ☐ ...mir ein Cover besonders gefällt.
- ☐ ...ich einen umfangreichen Tipps&Tricks-Teil mit Cheat-Codes und Komplettlösungen haben will.
- ☐ ...sie weniger kosten als die MAN!AC.

12. Wie wichtig ist für Dich eine DVD mit Spieleausschnitten?

- ☐ wichtig
- ☐ nicht wichtig

13. Wie gefällt Dir die MAN!AC-DVD?

	diese Ausgabe	allgemein
super	☐	☐
gut	☐	☐
mittel	☐	☐
gar nicht	☐	☐

14. Wie wichtig sind Dir folgende DVD-Rubriken/Themen?

	bitte mehr davon	Umfang passt	weniger genügt
Spieletrailer	☐	☐	☐
Previews	☐	☐	☐
Preview Short Cuts	☐	☐	☐
Tests	☐	☐	☐
Import-Tests	☐	☐	☐
Test Short Cuts	☐	☐	☐
Extended Retro-Konsolen	☐	☐	☐
Extended Features (z.B. Konsolen-Krankheiten)	☐	☐	☐
Extended Spiel-Film	☐	☐	☐
anyMAN!AC	☐	☐	☐
Vor-Ort-Reportagen	☐	☐	☐
Interviews	☐	☐	☐

15. Was trifft auf die gesprochenen Kommentare zu? (Mehrfachnennung möglich)

- ☐ Zu viel Gelaber, zu wenig Spielsound
- ☐ Zu wenig Kommentar, zu viel Spielsound
- ☐ Das Verhältnis zwischen Kommentar und Spielsound ist genau richtig
- ☐ Ich wünsche mir einen neutralen Profisprecher
- ☐ Die Redakteure sollten die Spiele weiterhin kommentieren
- ☐ Die Kommentare kommen langweilig rüber
- ☐ Sie sollten in dialektfreiem Hochdeutsch sein
- ☐ Ich möchte den Kommentar komplett abschalten können (2. Tonspur)

16. Was trifft auf die MAN!AC-DVD im Allgemeinen zu? (Mehrfachnennung möglich)

- ☐ Die Spielvideos sind aktuell
- ☐ Es sind zu wenig Spiele auf der DVD
- ☐ Die einzelnen Spielvideos sind zu kurz
- ☐ Die einzelnen Spielvideos sind zu lang
- ☐ Die Bildqualität ist gut
- ☐ Die Bildqualität ist verbesserungswürdig
- ☐ Die Laufzeit der MAN!AC-DVD ist zu kurz
- ☐ Die Laufzeit der MAN!AC-DVD reicht aus
- ☐ Die Menüführung ist übersichtlich
- ☐ Die Menüführung ist zu schlicht
- ☐ Der Stil des DVD-Menüs gefällt mir
- ☐ Die eingeblendeten Infokästen sind sinnvoll
- ☐ Die eingeblendeten Infokästen braucht keiner

17. Ich wünsche mir für die DVD... (maximal drei Nennungen)

- ☐ ...umfangreichere, längere Tests, dafür insgesamt weniger Spiele.
- ☐ ...mehr Spielvideos, dafür jeweils kürzer.
- ☐ ...mehr Vergleichstests im Stil von "Halo 2" vs. "Killzone".
- ☐ ...bei Multiplattform-Titeln immer einen Vergleich der einzelnen Konsolenversionen, auch wenn sie sich nur minimal unterscheiden.
- ☐ ...einen Versionsvergleich bei sich stark unterscheidenden Konsolenfassungen.
- ☐ ...eine 'ab 18'-Variante (nur für Abonennten möglich).
- ☐ ...mehr Interviews und Specials, dafür verzichte ich auf unwichtige Spiele.
- ☐ ...mehr oder längere Spielvideos, dafür verzichte ich auf Specials und Interviews.

18. Willst Du folgende Rubriken auf der MAN!AC-DVD sehen?

	gute Idee, her damit	nett, muss aber nicht	brauch ich nicht
Tipps&Tricks-Videos / Komplettlösungen	☐	☐	☐
Handheld-Spiele (GBA, DS, PSP, N-Gage)	☐	☐	☐
Film-/Kinotrailer	☐	☐	☐
DVD-ROM-Teil mit Spiele-Datenbank / Testübersicht	☐	☐	☐

Sonstige

17. Wie schneidet die MAN!AC-DVD auf einer Skala von 1 (gut) bis 5 (schlecht) im Vergleich zu den DVDs der Konkurrenz-Magazine ab?

Inhalt	1	2	3	4	5	
kompetent	☐	☐	☐	☐	☐	inkompetent
objektiv	☐	☐	☐	☐	☐	subjektiv
aktuell	☐	☐	☐	☐	☐	veraltet
unterhaltsam	☐	☐	☐	☐	☐	langweilig
umfassend	☐	☐	☐	☐	☐	lückenhaft
Erscheinungsbild	1	2	3	4	5	
übersichtlich	☐	☐	☐	☐	☐	chaotisch
hübsch	☐	☐	☐	☐	☐	hässlich
leichte Navigation	☐	☐	☐	☐	☐	schwierige Navigation
coole Musik	☐	☐	☐	☐	☐	nervige Musik
überladen	☐	☐	☐	☐	☐	zu karg

19. Außerdem habe ich folgende Ideen/ Kritik an der MAN!AC-DVD...

20. Hast Du Probleme, die MAN!AC in Geschäften Deiner Umgebung zu kaufen?

- ☐ gibt's reichlich
- ☐ liegt selten aus
- ☐ mein Händler hat sie nicht
- ☐ kein Problem, habe Abo

21. Wie oft nutzt Du das Internet?

☐ häufig ☐ selten ☐ nie

22. Wie gehst Du ins Internet?

- ☐ via PC/Analog-Modem
- ☐ via PC/ISDN-Modem
- ☐ via PC/Breitband-Anschluss
- ☐ via Internet-Cafe
- ☐ via Handy
- ☐ surfe nur in der Arbeit

23. Nutzt Du das MAN!AC-Online-Angebot (www.maniac.de)?

☐ ja ☐ nein

24. Wie stehst Du zu dem Thema Onlinespiel (Xbox Live, PS2- und Gamecube-Online)?

- ☐ Finde ich genial, habe mir dafür sogar einen Breitbandzugang zugelegt.
- ☐ Werde ich auf jeden Fall noch ausprobieren.
- ☐ Stehe ich skeptisch gegenüber.
- ☐ Zocke lieber alleine.
- ☐ Ist viel zu teuer.

Mit welchen Konsolen spielst Du online?

☐ Playstation 2 ☐ Xbox
☐ Gamecube ☐ N-Gage

25. Welche der folgenden Geräte besitzt Du oder willst Du Dir demnächst kaufen?

	besitze ich	kaufe ich
(Spiele-)Handy	☐	☐
16:9-Fernseher	☐	☐
Projektor	☐	☐
DVD-Player	☐	☐
Surround-Anlage	☐	☐

26. Helfen Dir die Anzeigen in der MAN!AC bei der Kaufentscheidung?

☐ immer ☐ oft ☐ selten

27. Wie bist Du auf MAN!AC aufmerksam geworden?

- ☐ Auslage am Kiosk
- ☐ Empfehlung durch Bekannte
- ☐ Internet (MAN!AC Online)
- ☐ Erwähnung im Fernsehen oder anderen Magazinen

28. Wie oft kaufst Du die MAN!AC?

- ☐ Ich lese alle Ausgaben/habe ein Abo
- ☐ Ich kaufe zwischen 6 und 11 Ausgaben im Jahr
- ☐ Ich kaufe sie nur ab und zu
- ☐ Ich bin Erstkäufer

29. Wieviel Geld gibst Du durchschnittlich im Monat für das Hobby Videospiele aus?

☐ bis 50 Euro ☐ bis 100 Euro
☐ bis 200 Euro ☐ über 200 Euro

30. Wo kaufst Du in der Regel Deine Spiele? (Mehrfachnennung möglich)

- ☐ Kaufhaus
- ☐ Fachgeschäft
- ☐ Versand-Handel
- ☐ Internet-Shop
- ☐ Internet-Auktionshaus

31. Diese Umfrage stammt aus einer MAN!AC...

☐ ...mit DVD ☐ ...ohne DVD

32. Anmerkungen/Verbesserungsvorschläge:

33. Persönliche Angaben:

☐ männlich ☐ weiblich ________ Jahre

Anschrift: (Nur interessant, wenn Ihr an der Verlosung teilnehmen wollt)

Name, Vorname

Straße, Nr.

Postleitzahl, Ort

E-Mail-Adresse

Ich bin damit einverstanden, dass die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden (keine Werbezwecke).

Datum, Unterschrift

Atari dreht die Zeit zurück

Retro-Fans staunen ungläubig: Atari produziert wieder eine Konsole? Jawohl! Um das 20-jährige Jubiläum des Atari 7800 zu feiern, soll Ostern 2005 eine neue Plug-and-Play-Konsole hierzulande erscheinen. Mit dem ca. 40 Euro teuren Gerät lassen sich 19 vorinstallierte Atari-Klassiker aus dem alten VCS-Sortiment (siehe Kasten) spielen. Für echtes Retro-Feeling sorgen auch zwei mitgelieferte Joysticks nach 7800er-Vorbild. Atari-Kenner freut's: Der bis dato unveröffentlichte Titel "Saboteur" findet sich ebenso im Lieferumfang der Flashback-Konsole.

Atari Flashback – die Spiele

Air Sea Battle	Haunted House
Asteroids	Millipede
Battlezone	Planet Smashers
Breakout	Sky Diver
Canyon Bomber	Saboteur
Centipede	Solaris
Crystal Castles	Sprintmaster
Desert Falcon	Warlords
Food Fight	Yar's Revenge
Gravitar	

Spiele machen dumm?

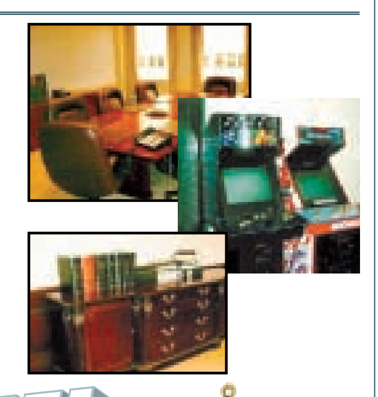
PISA und kein Ende: Laut einer Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen sind auch Computer- und Videospiele schuld an mangelnder Schulleistung – so zumindest berichtete das ZDF-Polit-Magazin 'Frontal 21'. Die intensiven Erlebnisse vor dem Bildschirm würden nämlich das Gelernte überlagern. Laut Institutsleiter Christian Pfeiffer spiegele sich statistisch der Besitz von Konsolen, DVD-Playern und PCs in der schulischen Leistung wider. Jungen seien besonders betroffen, weil diese laut Statistik mehr spielen als Mädchen.

MAN!AC NEWS

BERICHTE, ANALYSEN UND TRENDS AUS DER SPIELEBRANCHE...

Acclaim unterm Hammer

Traurig, aber wahr: Am 7. Dezember 2004 kam das gesamte Firmeninventar von Acclaim USA unter den Hammer. Wie berichtet, wurde der Hersteller zahlungsunfähig und musste seine Pforten schließen. Zur Versteigerung kamen neben antikem Mobiliar und Computern auch Sportartikel und Spielautomaten. Daneben suchten insgesamt 43.000 Datenträger verbliebener Acclaim-Spiele neue Besitzer.



NACHSPIEL

OHNE GEWISSENSBISSE

Schaut man sich so manch aktuellen Spieletitel an, frag ich mich schon, was sich Spieleentwickler und -hersteller in Sachen Gewalt wohl denken. Gerade der momentane Boom an Kriegs-Ego-Shootern beeindruckt mit akkurater Darstellung von Blut, Körperphysik und authentischen Schlachtfeldern. Doch leider lassen all diese Titel die Frage nach dem Sinn vermissen. Jetzt kommt auch noch ein schottischer Entwickler auf die haarsträubende Idee, die Kennedy-Ermordung genauestens zu simulieren ("Kennedy Reloaded") – aus der Sicht des mutmaßlichen Scharfschützen Oswald. Ein gefundenes Fressen für die Medien: Endlich kann wieder das Wort Videospiel verteufelt werden und für alle Amokläufer Pate stehen. Genau hier schießen sich Hersteller selbst ins Bein: Mit mangelnder Akzeptanz und überaus fragwürdigem Inhalt verkauft sich kein Spiel. US-Organisationen prangern schon länger gewalttätige, aber auch sexistische Titel an – wer weiß, wann hier ähnliches passiert. Schlimmer noch: Was wäre, wenn ein derartiger Verein Einfluss auf die Politik ausübt und Spielinhalte zensiert und einschränkt? Die Frage bleibt: Lassen sich Spiele wirklich nur mit Gewalt verkaufen? Hoffentlich nicht! Denn, liebe Publisher, weit wichtiger als die reine Gewaltdarstellung ist doch der Spielspaß!

Neue Handhelds starten durch

Nintendo DS

Einen wahren Käuferansturm verbuchten gleichermaßen Händler in Fernost und Übersee zum Start von Nintendos neuestem Handheld DS. Das Ende November in den USA bzw. Anfang Dezember in Japan erschienene Gerät wurde in den ersten Tagen über eine Million Mal verkauft. Der große Erfolg übertraf damit selbst Nintendos Erwartungen – trotzdem will der Mario-Erfinder bis Ende des Jahres jeweils eine Million Geräte in beiden Märkten verkaufen. Wegen der riesigen Nachfrage steigerte der Hersteller die geplante Auslieferungsmenge für 2004 um 40 Prozent auf 2,8 Millionen Geräte und fliegt Geräte extra ein.

Hierzulande erscheint das Handheld mit Doppelbildschirm Ende März 2005. Bis dahin soll die weltweite Produktion des DS auf monatlich 1,5 Millionen Stück anwachsen.



Sony PSP

Ähnlich beachtlich startete die PSP von Sony in Japan am 12. Dezember 2004. Zum Starttag lieferte der Hersteller 200.000 Einheiten aus. Verkauft wurden an selbigem Tag bereits 172.000 Geräte. Trotzdem war die PSP insbesondere in Tokio bereits nach wenigen Stunden kaum noch zu bekommen. Vor allem das Value Pack (mit Netzteil, Battery Pack, Memory Stick, Kopfhörer und Fernbedienung) erfreute sich allseitiger Beliebtheit. Bereits am Vortag bildeten sich vor den Elektronikläden riesige Warteschlangen, die bis zu 1.200 Leute fassten.

In Europa soll das kleine Hightech-Wunder im ersten Quartal 2005 in den Regalen stehen.

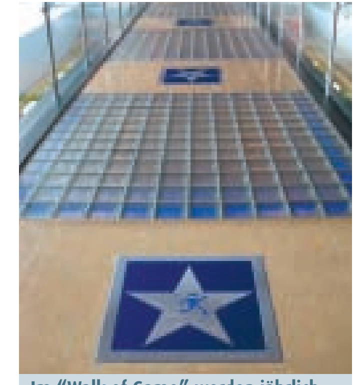
Resident Evil Kollektion



Leider nur Japan-exklusiv: In Capcoms Internetshop können sich geneigte "Resident Evil"-Fans wie die Helden des vierten Teils kleiden. Schick: In der Leon's Collection sind u.a. Jeans-Hosen, Handschuhe, Sonnenbrillen, Hundemarke, Stiefel, gefütterte Ledermäntel und T-Shirts im nicht gerade preiswerten Angebot. Jedes Kleidungsstück enthält Motive und Logos des kommenden Horror-Blockbusters.

Ruhmessterne für Videospiele

Die höchste Auszeichnung für einen Leinwandstar ist der Stern am Walk of Fame. Nun dürfen sich auch Spiele-Größen freuen: Im neueröffneten "Walk of Game" werden Helden, Macher und Entwickler geehrt. Angesiedelt wurde der Walk in einem Einkaufszentrum in San Francisco. Zum Start erhielten Mario-Mastermind Shigeru Miyamoto sowie Atari-Vater Nolan Bushnell die ersten Sterne. Daneben konnten das Spiel "Halo" sowie die Videospielhelden Mario, Link und Sonic ein Sternchen einheimsen.

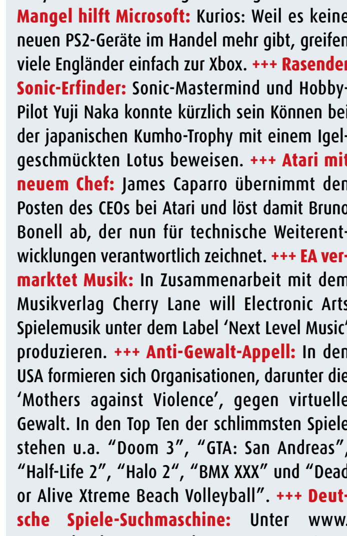


Im "Walk of Game" werden jährlich sechs Videospiel-Größen geehrt.

Nintendo mit gesteigertem Umsatz

Videospielriese Nintendo zeigt sich zuversichtlich: Während die erste Hälfte des laufenden Geschäftsjahres mit über 21 Mio. Euro Verlust endete, soll dank Nintendo-DS-Verkäufen der Gewinn 664 Mio. Euro und der Umsatz vier Milliarden Euro erreichen. Fünf Millionen DS sollen noch bis Ende März 2005 ausgeliefert werden. Bis dato verkaufte der Konzern 58 Mio. Game Boy Advance, 221 Mio. GBA-Spiele, 16 Mio. Gamecubes und 125,5 Mio. Gamecube-Spiele weltweit. Außerdem will Nintendo Anime-Filme und -Serien mit eigenen Helden produzieren.





AM RANDE

+++ Playstation 2 ausverkauft: Wegen des Ansturms auf die neue PS2 sind in den USA und England kaum noch Geräte zu bekommen. Deshalb lässt Sony neue Hardware sogar einfliegen. **+++ PS2-Mangel hilft Microsoft:** Kurios: Weil es keine neuen PS2-Geräte im Handel mehr gibt, greifen viele Engländer einfach zur Xbox. **+++ Rasender Sonic-Erfinder:** Sonic-Mastermind und Hobby-Pilot Yuji Naka konnte kürzlich sein Können bei der japanischen Kumho-Trophy mit einem Igel-geschmückten Lotus beweisen. **+++ Atari mit neuem Chef:** James Caparro übernimmt den Posten des CEOs bei Atari und löst damit Bruno Bonell ab, der nun für technische Weiterentwicklungen verantwortlich zeichnet. **+++ EA vermarktet Musik:** In Zusammenarbeit mit dem Musikverlag Cherry Lane will Electronic Arts Spielemusik unter dem Label 'Next Level Music' produzieren. **+++ Anti-Gewalt-Appell:** In den USA formieren sich Organisationen, darunter die 'Mothers against Violence', gegen virtuelle Gewalt. In den Top Ten der schlimmsten Spiele stehen u.a. "Doom 3", "GTA: San Andreas", "Half-Life 2", "Halo 2", "BMX XXX" und "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball". **+++ Deutsche Spiele-Suchmaschine:** Unter www.wazap.de können Zocker nach Titeln, Cheats oder Foren suchen.



Schlachtengetümmel

Satte Taktik-Action zu gewinnen!

Zusammen mit Koch Media verlosen wir wertvolle Preise, die Fantasy-Feldherren aufhorchen lassen. Beantwortet dazu einfach folgende Frage:

In welchem Land ist der Entwickler von "Kingdom Under Fire" ansässig?

A: Korea
B: Indien
C: Chile

Zu gewinnen gibt's:

1x Microsoft Xbox plus 1x "Kingdom Under Fire: The Crusaders" Spiel

5x "Kingdom Under Fire: The Crusaders" Spiele

Schreibt den korrekten Lösungsbuchstaben auf eine Postkarte und schickt sie an:

Cybermedia Verlag GmbH
STICHWORT: Feldherr
Wallbergstraße 10
86415 Mering

Einsendeschluss ist der 11. Februar 2005. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mehrfacheinsendungen werden nicht berücksichtigt.

OVERSEAS

Star Wars KOTOR 2: The Sith Lords

Flott unterwegs: Mit dem Machtsprint jagt Ihr über Land.





Der Machtschrei (links) betäubt und verletzt Gegner gleichermaßen und kommt früh im Spiel zum Einsatz. Der altbekannte Blitz (rechts) darf nicht fehlen.

Es war im Oktober 2003, als eine Erschütterung der Macht die rollenspielende "Star Wars"-Fangemeinde aufrüttelte: "Knights of the Old Republic" erzählte die Geschichte der Mandalorianischen Kriege, in denen Ihr als angehender Jedi-Ritter eine tragende Rolle spielen durftet. Entwickler Bioware setzte mit perfekt spielbaren Lichtschwert-Duellen, neun facettenreichen Mitstreitern und einer fantastischen Story eine extrem hohe Meßlatte (90 Prozent in MAN!AC 10/03) für die Fortsetzung "The Sith Lords". Das Sequel wurde diesmal von Obsidian gebastelt, einer im 'AD&D'-Regelwerk erfahrenen Rollenspielschmiede. Das "KOTOR"-Projekt war hier in guten Händen, denn hinter Blastergeballer und Lasersäbeleien würfelt das renommierte 'Advanced Dungeons & Dragons'-System hurtig die Ergebnisse sämtlicher Aktionen aus. Wie im Vorgänger hängen Wohl und Wehe der Republik also an einem virtuellen, zwanzigseitigen Würfel – und an Euch. Also wählt Ihr eine von drei Jedi-Klassen, legt Geschlecht nebst Aussehen fest und erstellt (wahlweise automatisiert) Eure Charaktereigenschaften. Als Nahkampfexperte, Machtmeister oder ausgewogener Sentinel werft Ihr Euch in den Sternenkrieg.



Ein Trio von Assasinen-Droiden attackiert Euch auf Telos und schießt scharf. Einer Kombination von Granaten und Vibroklingen sind die Roboter nicht gewachsen.

Saurieralarm: Sobald Ihr auf Korriban Sith-Leichen fleddert, tauchen diese semitransparenten Krokomonster auf und wollen Rache üben.

Jedi-Desperado

Seit der Vernichtung des größenwahnsinnigen Malak sind fünf Jahre vergangen. Doch Wohlfühlteetrinken ist in der Galaxie deswegen noch lange nicht angesagt. Ein Jedi-Bürgerkrieg löschte nahezu alle freundlichen Kuttenträger aus und macht Euch scheinbar zum letzten Überlebenden des Ordens. Nicht genug: Aufgrund Eurer Handlungen im Mandalorianischen Krieg wurdet Ihr aus dem Orden verbannt, Eures Lichtschwerts beraubt und zu allem Überfluss noch von der Macht abgeschnitten. Deshalb beginnt Ihr "KOTOR 2" zwar als Jedi, müsst aber sämtliche Machtfähigkeiten von Grund auf neu erlernen. Natürlich dürft Ihr nicht mal als abgehalfterter Desperado in Ruhe in der Cantina abhängen, sondern werdet von Assasinen-Droiden, Kopfgeldjägern und den Schergen eines unergründlichen Sith-Lords quer durch den Outer Rim gehetzt. Wenigstens die alte Jedi-Meisterin Kreia nimmt sich Eurer an und hilft, Eure Jedi-Kräfte neu zu entwickeln. Alte "KOTOR"-Hasen fühlen sich in der Story sofort heimisch, die Handlung ist aber auch ohne Kenntnis des Vorgängers zu verstehen.

Alte Bekannte

Kenner des Vorgängers freuen sich über alte Bekannte wie die Droiden T3-M4 und HK-47, sowie das Basis-Raumschiff Ebon Hawk. Sobald Ihr dieses nämlich nach etwa zehn Stunden Spielzeit wieder in Besitz genommen habt, kommt die Story richtig in Fahrt und Ihr geht auf die Suche nach den verlorenen Jedi und einem neu-



XB Dank frei drehbarer Pausenoptik könnt Ihr viele Schlachten mit Leichtigkeit dominieren. Eine Kombination aus Fern- und Nahkämpfern ist der Schlüssel zum Sieg.



XB Die mächtige Jedi-Aura verbessert kurzeitig Eure Werte.



XB Visas verfügt von Natur aus über den Machtblick und erkennt Aurae.

en Lichtschwert. Obwohl viele Eurer Reiseziele aus dem Vorgänger bekannt sind, hat sich einiges getan: Die Akademien auf Dantooine und Korriban beispielsweise sind verwaist und bergen böse Erinnerungen. So stromert Ihr mit maximal zwei aktiven Mitstreitern durch Raumstationen, Sith-Tempel und dunstige Wälder, wo Ihr von der lokalen Fauna, Assasinen-Droiden, sowie Sith-Truppen attackiert werdet. Am bewährten Kampfsystem haben die Obsidian-Entwickler kaum Veränderungen vorgenommen: Die Kampfrunden werden in Echtzeit berechnet und ausgetragen, die jederzeit zuschaltbare Pause sorgt für genügend Überblick und ermöglicht Taktikwechsel. So könnt Ihr nicht nur Medipacks und Macht-Fähigkeiten nutzen, sondern auch zwischen zwei Waffensets wählen. Wenn ein Gegner z.B. im Kampf sein Energieschild aktiviert, steckt Ihr die Blaster weg und zückt die Vibroklingen, um den dreisten Buben im Nahkampf zu verdreschen. Teils neue Machtfähigkeiten bringen zusätzliche Komplexität in die Gefechte: Der Machtschrei verletzt und verschüchtert Gegner gleichermaßen und eine Meditationstechnik modelt Eure Werte auf. Unterschiedliche Verhaltens-Einstellungen geben Euch zudem Kontrolle über das automatische Kampfverhalten Eurer Mitstreiter, alternativ dazu könnt Ihr mit der schwarzen Taste von einem Gruppenmitglied zum nächsten springen und Eure Befehle an den Mann bzw. die Frau bringen.

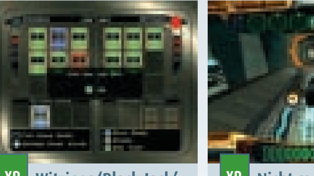
Karten, Karren & Kanonen

Das Minispiel-Trio von "KOTOR 2"

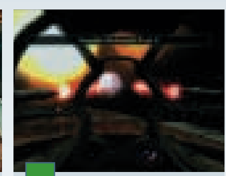
Pazaak:
Versucht mit geschickter Kartenplatzierung näher an den Wert 20 heranzukommen als Euer Gegenspieler. Wer über 20 geht, hat verloren. Ein netter Zeitvertreib, zumal Ihr überall willige Mitspieler finden könnt.

Swoop-Racing:
Klemmt Euch hinter das Steuer einer Höllenmaschine und rast durch einen Parcours. Per Knopfdruck überspringt Ihr Hindernisse, Beschleunigungsfelder machen Euch Dampf! Die Kurse langweilen aber nach kurzer Zeit.

Kanonenturm-Action:
Erinnert Ihr Euch noch an "Rebel Assault"? Ballert auf Sith-Soldaten oder Raumjäger. Witziger Pausenfüller für zwischendurch.



XB Witziger 'Black Jack'-Verschnitt im Simpellook.



XB Nicht mehr als eine Dreingabe: Swoop-Rennen.

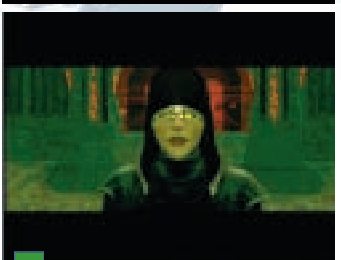
XB Geschafft: Alle sechs Feindschiffe sind verglüht.

XB Schockierend: Die altehrwürdige Jedi-Akademie auf Dantooine wurde im Bürgerkrieg zerstört und steht als deprimierende Ruine in der Gegend herum.

Es wird viel passieren

Eure Kumpane sorgen nicht nur für zusätzliche Feuerkraft sondern treiben mit eigenen Motivationen und vielen Dialogen die Handlung voran. So scheint die Jedi-Dame Kreia den Weltraum-Vagabunden Atton nicht recht leiden zu können. Dieser hegt wiederum einen Groll gegen Sith-Flüchtling Visas. Insgesamt zehn tiefgründige Gruppenmitglieder sammelt Ihr im Spielverlauf ein. Wer von ihnen allerdings wirklich auf Eurer Seite steht, könnt Ihr bis kurz vor Schluss nicht sagen. Einige Figuren sind zudem mit Nebenquests verknüpft. So müsst Ihr den kultigen Killerroboter HK-47 erst mit etlichen Teilen reparieren, bevor er reaktiviert wird. Der gehörnte Techniker Bao-Dur hilft Euch dagegen beim Bau des neuen Lichtschwertes. Eure Aufgaben habt Ihr dabei immer durch ein automatisches Journal im Blick, das zwischen Hauptquest und Bonus-Missionen unterscheidet. Der Hauptstrang der Geschichte beschäftigt Euch für ungefähr 35 Stunden. Die Handlung entspinnt sich dabei nicht mehr ganz so linear wie im Vorgänger. Ihr habt eine freiere Wahl, welchen Planeten Ihr ansteuert, um der neuerlichen Sith-Bedrohung auf den Grund zu gehen. Die Nebenquests sind ähnlich zahl- und abwechslungsreich wie im





XB Wie im Vorgänger erzählen teils vorberechnete Sequenzen die Story.

Vorgänger. Einfache Suchmissionen wechseln sich mit Recherche-Aufträgen oder kniffligen Zusatz-Dungeons ab. Wem das nicht genügt, der vertreibt sich die Zeit mit dem traditionellen Minispiel-Angebot.

Macht's noch einmal

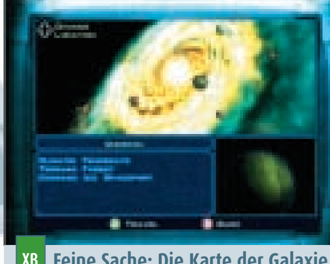
Je nachdem wie fortgeschritten Ihr in Euren Fähigkeiten seid, welche Freundschaften Ihr geknüpft habt und welche Ausrichtung Eure Jedi-Gesinnung hat, könnt Ihr unterschiedliche Problemlösungsstrategien anwenden. Computer-Cracks hacken sich mit Leichtigkeit in die zahlreichen Terminals, um verschlossene Türen zu öffnen. Jedis mit hohem 'Überzeugen'-Wert mogeln sich durch knifflige Dialoge wie weiland Alec Guinness. Alternativ könnt Ihr verschlossene Türen aber auch sprengen oder sture Gesprächspartner auf die Bretter schicken. Je nach Handlung sammelt Ihr damit Machtpunkte, die Euch nach





XB Der zusammengestückelte Darth-Sion fordert Euch immer wieder zum Duell und birgt ein grausiges Geheimnis.

und nach zur hellen oder zur dunklen Seite der Macht führen. Hochgelevelte Charaktere dürfen zudem noch in eine Prestige-Klasse aufsteigen und so den Rang eines wahren Jedi-Meisters bekleiden. Euer Handlungsspielraum ist diesmal etwas geräumiger ausgefallen. Mittels 'Stealth'-Modul könnt Ihr vorsichtig feindselige Umgebungen ausspionieren, Minen verschließen enge Korridore und per Werkbank und Labortisch bastelt Ihr emsig an Ausrüstungsgegenständen und Waffen herum. Viele Dialogoptionen könnt Ihr erst anwenden, wenn Ihr die entsprechende Fähigkeit in ausreichend hohem Maß beherrscht. Pflaumt Ihr Eure Kollegen außerdem ständig an, sinkt Euer Einfluss auf sie und somit Eure Auswahlmöglichkeiten im Gespräch. Im Vergleich zum Vorgänger wurde der Variantenreichtum und das Ausmaß Eurer Betätigungs-Möglichkeiten also nochmal erhöht. Wie in "Star Wars Knights of the Old Republic" ist mehr-



XB Feine Sache: Die Karte der Galaxie dient als Navigationssystem und bringt Euch fott zu den Planeten.

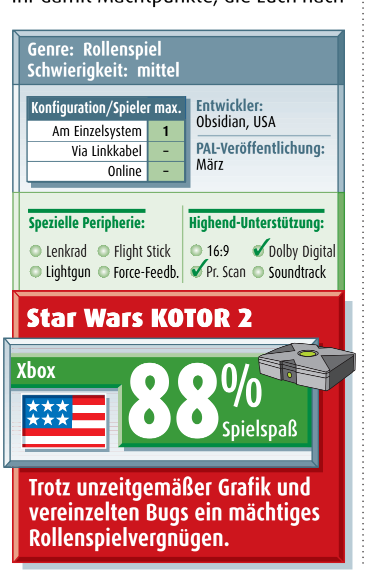


XB Bevor die Ex-Sith Visas Eurer Party beitritt, müsst Ihr sie in einem furiosen Säbelduell besiegen. Unfair: Visas besitzt ein Lichtschwert, Ihr noch nicht.

maliges Durchspielen also mächtig zu empfehlen.

Darth Bug

Technisch hat sich in der 3D-Galaxis nicht viel getan. Die Grafik sieht genau so aus wie im eineinhalb Jahre alten Vorgänger. Einige neue Effekte und Animationen – das war's dann auch. Die Kritikpunkte der Vorgänger-Optik bleiben: Ruckelorgien bei vielen Figuren, wächserne Mimik und teils steife Animation sind in Zeiten von "Fable" nicht mehr akzeptabel. Einige Bugs bei der virtuellen Kamera sorgen zudem für psychedelische Perspektiven. Während einer Zwischensequenz bekamen wir beispielsweise sekundenlang nur die Wände der Ebon-Hawk zu sehen. Vereinzelte Aussetzer der KI runden den leicht schlampigen Gesamteindruck ab. Auch der grandiose Soundtrack im John-Williams-Stil kann daran nichts mehr schönen. So bleibt der Vorgänger weiterhin Jedi-Meister. Fans kann das aber egal sein. Ein hervorragendes RPG-Vergnügen bekommt Ihr trotzdem geboten. Nächstes Mal bitte ohne die kleinen Macken und mit zeitgemäßer Optik, dann klappt's auch mit den 90 Prozent. *mw*



Genre: Rollenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	-
Online	-

Entwickler: Obsidian, USA
PAL-Veröffentlichung: März

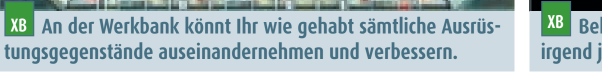
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

Star Wars KOTOR 2

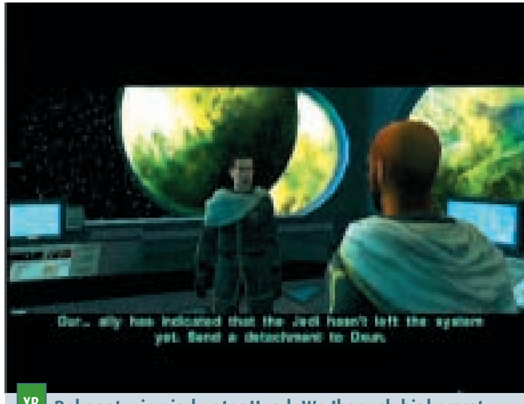
Xbox 88% Spielspaß

Trotz unzeitgemäßer Grafik und vereinzelten Bugs ein mächtiges Rollenspielvergnügen.





XB An der Werkbank könnt Ihr wie gehabt sämtliche Ausrüstungsgegenstände auseinandernehmen und verbessern.

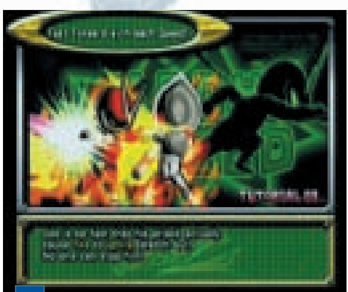


XB Bekannt wie ein bunter Hund: Wo Ihr auch hinkommt, irgend jemand hat bereits einen Plan für Euer Verderben.


Playstation 2

Gamecube


Viewtiful Joe 2



PS2 Superhelden-Bewegungen wollen gelernt sein: Sobald Ihr einen neuen VFX-Move im Tutorial ergattert (links), setzt Joe diesen in der Praxis um.


PS2 Dynamischer Kugelstoßer: Der Azteken-Endboss schmeißt mit überdimensionalen Steinbällen und verwandelt sich zwischendurch in einen fliegenden Drachen.

Hilfe, die beliebte Movieworld wird von der tyrannischen Jadow-Organisation angegriffen – diese fiese Attacke weitet sich sogar auf unseren blauen Planeten aus. Spätestens jetzt schreit die Welt nach einem Helden, der die Schurken in die Schranken weist. "Hat da jemand nach mir gerufen", ertönt es urplötzlich aus der Dunkelheit und die Nacht wird zum Tage. In einem gleißenden Feuerblitz erscheint Viewtiful Joe, der Superstar unter den Superhelden. Denn einerseits besitzt Joe die Fähigkeit, über die Zeit zu herrschen und mit dem knallengen roten Super-Overall liegt ihm auch die Frauenwelt zu Füßen. Aber liebe Mädels, der einzigartige Joe ist schon vergeben. Und seine Herzensdame Silvia gehört seit kurzem sogar zum elitären Kreis der Action-Helden. Denn der alternde Captain Blue hat sexy Silvia seine V-Uhr vermacht – letztere gilt als offiziele Superhelden-Lizenz. Also Film ab für das coole Heldenduo: Ihr übernehmt den Part von einem Eurer neuen Idole und wechselt je nach Bedarf via Touch-Funktion munter zwischen den Protagonisten. Dieses taktische und spielentscheidende Feature müsst Ihr verinnerlichen: Denn während Joe ein echter Heißsporn ist, verbrennt sich Silvia bei jeglicher Berührung mit dem feurigen Element die zarten Hände. Anders sieht's bei Elektrizitäts-Kontakt aus: Joe stehen selbst beim Streifen von Schwachstromleitungen die Haare zu Berge. Setzt deshalb zur Tuchfühlung mit jeglicher Energiequelle die stromabweisende Silvia ein. Auch in den Standard-Angriffen unterscheiden sich die Hauptakteure: Zwingt Joe seine Kontrahenten mit krachenden Faustschlägen und Tritten im Nahkampf mit schlagenden Argumenten zur Aufgabe, vernichtet Silvia mit ihrer Herzschmerz-Pistole Feinde vorzugsweise aus der Distanz.

Drei Buchstaben: VFX

Aber diese Standard-Tritte und -Waffen machen noch keinen Superhelden. Die Action-Spezialisten verfügen zudem ingesamt über vier zeitverändernde VFX-Bewegungen: Mit der 'Slow'-Funktion verlangsamt Ihr das Spielgeschehen – so weicht Ihr selbst blitzschnellen Kugeln kinderleicht aus. Die Zoom-Funktion nutzen beide Helden unterschiedlich: Während Silvia der männlichen Feindesschar ihr Hinterteil entgegenstreckt und diese zu Salzsäulen erstarren lässt, haut der eifersüchtige Joe im Zoom-Modus doppelt so hart zu. Den Mach-Speed-VFX führt lediglich Euer roter Held aus: In einem irrsinnigen Tempo vermöbelt Joe seine Widersacher und fängt sogar Feuer. Im 'On Fire'-Modus bratet Ihr stilecht die verdutzten Gegner. Protagonistin Silvia verfügt dafür über die einzige neue VFX-Fähigkeit – die 'Replay'-Funktion. Damit nehmt Ihr Silvias letzte Aktion dreimal auf

▪ ▪ ▪ "Meine Mitarbeiter empfinden "Viewtiful Joe" nicht als schweres Spiel" ▪ ▪ ▪

MAN!AC im Gespräch mit Atsushi Inaba: Der Präsident und CEO der Clover Studios plaudert über seine Videospiel-Leidenschaft.


Im MAN!AC-Interview: Der sympathische Boss des Clover Studios stand uns Rede und Antwort.

MAN!AC: Herr Inaba, wie muss man sich das Verhältnis zwischen den Clover Studios und Capcom vorstellen?

Inaba: Früher war ich ein direkter Angestellter von Capcom Japan. Mit den Clover Studios haben wir uns ein eigenes Umfeld geschaffen, welches Videospielern neuartige Spielkonzepte liefern will. Selbstverständlich segnet Capcom unsere Projekte ab, doch bislang mussten wir noch keine Spielidee verwerfen. (lacht)

MAN!AC: Hat sich durch dieses neue Arbeitsverhältnis auch Ihre tägliche Arbeit verändert?

Inaba: Der Spielentwicklungs-Ablauf hat sich kaum verändert. Jedoch habe ich mehr Verantwortung und setze mich mit den Capcom-Bossen mehrheitlich wegen Geldfragen zusammen.

MAN!AC: Kann ein kreatives Spielprinzip wie "Viewtiful Joe 2" kommerziell funktionieren?

Inaba (überlegt lange): Das Geld ist nicht das Problem, da Capcom alles bezahlt – deshalb verspüren wir in dieser Hinsicht keinen Druck.

MAN!AC: Welche innovative Ideen erwarten uns in "Viewtiful Joe 2"?

Inaba: Nun, ich bin auch heute noch mit dem ersten Teil überaus zufrieden. Deshalb gibt es nur wenige Neuerungen, welche jedoch überaus spielrelevant sind.

MAN!AC: Der horrende Schwierigkeitsgrad schreckt viele Einsteiger in Europa ab – sind Japaner die besseren Spieler?

Inaba: Meine Mitarbeiter empfinden "Viewtiful Joe" als nicht besonders schwer. Trotzdem erhielten wir unzählige Briefe und E-Mails von Zockern, die bei "Viewtiful Joe" hängengeblieben sind – ich kann's nicht ganz nachvollziehen.

MAN!AC: Auch "Okami" wird fernab vom Mainstream-Strom schwimmen – worum geht es?

Inaba: Ein Wolf soll die Natur vor den Menschen retten – der Wolf steht als Sinnbild für die tote Natur, die sich jetzt an den Menschen rächt.

MAN!AC: Welche Spiele beeindruckten Sie früher?

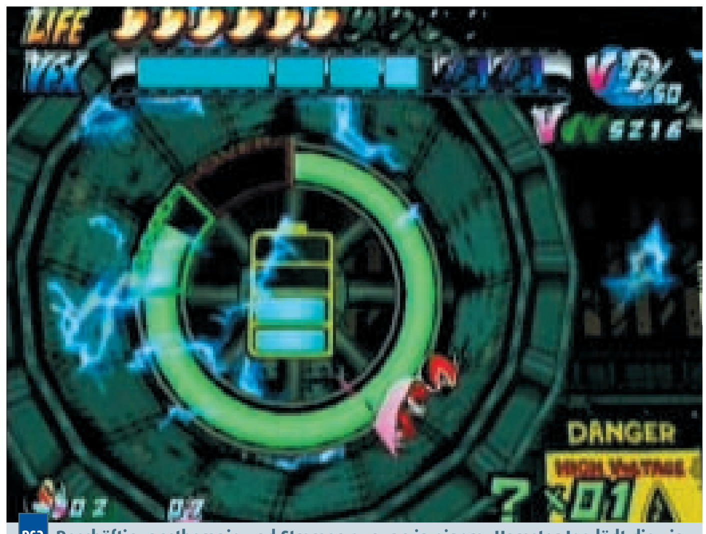
Inaba: Die meiste Freizeit verbrachte ich in den belebten Spielhallen – die Technik der Automaten konnte damals nicht 1:1 auf die Konsolen umgesetzt werden. Bevorzugt spielte ich Shoot'em-Ups wie "Gradius".

MAN!AC: Werden Videospiele in Zukunft immer größer, teurer und schneller produziert?

Inaba: Diesem unkreativen Prozess wollen wir in den Clover Studios entgegenwirken. Unser Leitsatz lautet: "Mit möglichst wenig Leuten ein lebendiges Spiel erschaffen" – alle Mitarbeiter sollen sich kennenlernen und ohne Zeitdruck arbeiten. Wir stecken viel Liebe und Leidenschaft in das jeweilige Produkt.

MAN!AC: Wie unterscheidet sich die japanische Medienlandschaft von der europäischen?

Inaba: In Europa ist zwar alles etwas kleiner, dafür umso herzlicher.



PS2 Beschäftigungstherapie und Stromerzeugung in einem: Hamster-Joe lädt die virtuelle Batterie auf. Die teils diffizilen Rätsel bieten Abwechslung vom Action-Alltag.



NGC Kawumm! Im Laufe des Spiels erlernt das Superhelden-Duo zahlreiche neue Angriffs-Bewegungen. Diese sind auch bei Rätsel-Einlagen äußerst hilfreich.

und löst so Rätsel oder fügt dem Gegner dreifachen Schaden zu. Aber Vorsicht: Falls Ihr dummerweise eine erfolgreiche Feind-Attacke aufnehmt, hauen die Vasallen gleich dreimal auf Silvias Luxus-Körper.

Sammelfieber

Sobald die zwei Helden einen neuen VFX-Angriff lernen, tobt Ihr Euch in einem Tutorial aus. Dieses fließt übrigens direkt in das normale Spielgeschehen ein. Trotzdem bedarf es einiger Übung, bis Ihr diese Sonderangriffe beherrscht. Übt deshalb an schwachen Gegnern die ideale Angriffs-Taktik. Denn je besser Ihr prügelt, desto mehr wächst Eure V-Buchstaben-Combo-Kette an – diese Aktion spendet eine satte Anzahl V-Punkte. Mit Letzteren kauft Ihr nach erfolgreicher Abschnitts-Bewältigung etwa zwei durchschlagskräftige Wummen für Silvia oder Extrapower für Joe. Ebenso wichtig sind die weit verstreuten V-Filmrollen: Nachdem Ihr 50 Stück der begehrten Symbole eingesammelt habt, erweitert sich Euer V-Meter um eine Einheit. Mampft schließlich leckere Cheeseburger zur Lebensenergie-Auffrischung oder sammelt blaue sowie rote VFX-Power-Flaschen.

Action- und Rätselspaß

Joe und Silvia durchstreifen verschiedenste farbenprächtige Welten: Die riesige Palette reicht von Dinosaurier-bewohnten Dschungel-Abschnitten bis zu futuristischen Stadtbezirken. Auch wenn sich die 3D-Levels grafisch deutlich unterscheiden, haben sie doch alle etwas gemeinsam: Die Welten beherbergen eine Unmenge an fiesen 2D-Antagonisten wie etwa Riesenechsen oder Alien-Roboter. Auch die rabiaten Endgegner mit fetter Energieleiste müsst Ihr wieder mehrmals besiegen. Falls Ihr mit den vorher beschriebenen Angriffs-Taktiken nicht mehr weiterkommt, unterstützen Euch Torpedo spuckende U-Boote oder Eisbrecher-Bohrmaschinen bei der Action-Hatz. Apropos Action: Bei "Viewtiful Joe 2" geht teilweise derart viel auf der Flimmerkiste ab, dass Ihr zwangsläufig nach einer Pause schreit: Deshalb bauten die Clover-Studios-Entwickler erneut knackige Rätsel in das "Viewtiful Joe 2"-Programm ein. Die Denkaufgaben reichen vom simplen Schlüsselbenutzen bis zu harschen Kopfnüssen, die alle VFX-Fähigkeiten erfordern und einige Minuten in Anspruch nehmen.

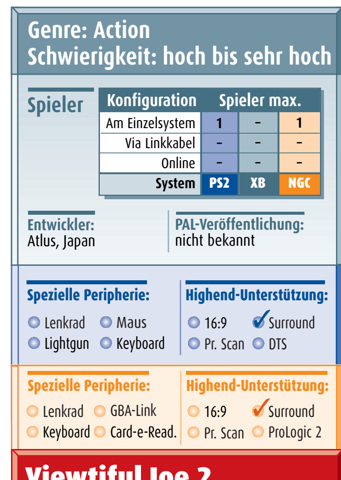
Die Qual der Wahl

Die Ähnlichkeit zum Vorgänger lässt sich nicht von der Hand weisen: Wer sich ergo zahlreiche Neuerungen wünscht, wird enttäuscht. Dennoch bietet "Viewtiful Joe 2" ein einzigartiges Spielerlebnis, dass Action-Puristen nicht verpassen dürfen. Denn die witzigen Hauptcharaktere und das intelligente Leveldesign suchen Ihresgleichen. Daneben dürft Ihr auch zwischen zwei Schwierigkeitsstufen wählen – dennoch ist hier für Einsteiger Vorsicht geboten: Der äußerst happige Schwierigkeitsgrad treibt selbst besonnene Spieleprofis zur Weißglut. Wer sich aber in die fantastische "Viewtiful Joe "-Welt wagt, wird mit einer echten Spieleperle belohnt, die sogar den grandiosen Vorgänger dezent überbietet. *rf*

Testmuster zur Verfügung gestellt von ACME, Tel. 0700/84342637, www.acme-online.nl



NGC Ihr trefft wie beim Vorgänger mehrfach auf dieselben Bosse.



Genre: Action
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	-	1
Via Linkkabel	-	-	-
Online	-	-	-
System	PS2	XB	NGC

Entwickler: Atlus, Japan

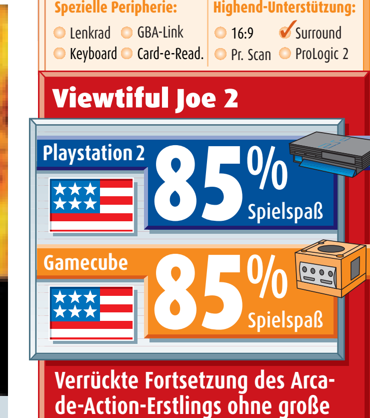
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, DTS

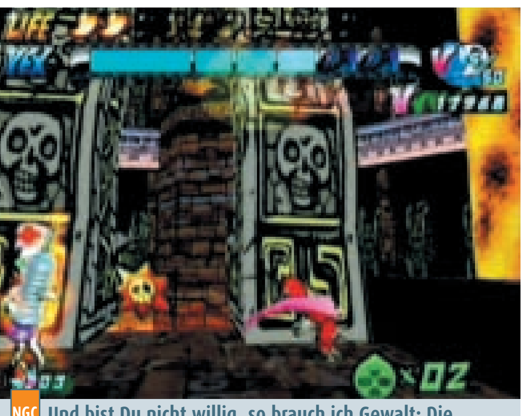
Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, Pr. Scan, ProLogic 2





NGC Die Waffen der Frauen: Sexy Silvia geizt nicht mit ihren Reizen und paralysiert dadurch die meisten Gegner.

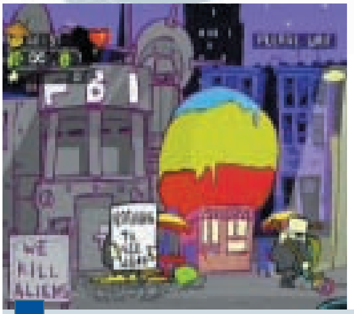


NGC Und bist Du nicht willig, so brauch ich Gewalt: Die verrückte Krankenschwester spritzt bevorzugt Giftampullen.



Alien Hominid

PS2 Der Sowjet-Boss attackiert Euch standesgemäß mit Hammer und Sichel.



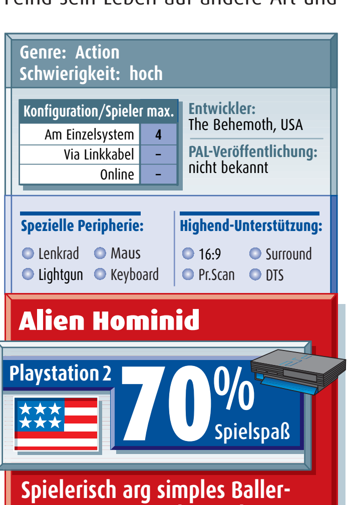

PS2 Schwarzer Humor tonnenweise: Nachdem Euer Raumschiff abgestürzt ist, vertuscht das FBI den Vorfall. Als Strafe knabbert Ihr den Comic-Agenten den Kopf ab.

PS2 Ein grimmiger Yeti als Waffe gegen den Bolschewismus: Euer Alien verschanzt sich keck hinter dem Urvieh – die rote Bedrohung beseitigt Ihr so spielend.

Seien wir mal ehrlich! Worauf wartet der gemeine "South Park"-Zuschauer in jeder Folge am meisten? Natürlich auf das spektakuläre Ableben des kleinen Kenny. Egal ob der arme Kerl zersägt, überfahren oder aufgespießt wird – das hämische Gelächter ist stets groß.
Genau auf diese Art von schwarzem Humor setzt "Alien Hominid". Euer putziger Außerirdischer hat es nämlich faustdick hinter den nicht vorhandenen Ohren. Nachdem die amerikanische Bundespolizei sein Sternenschiff vom Himmel geholt hat, muss sich Euer Held mit ganzen Horden von FBI-Agenten auseinandersetzen. Dies tut er vorzugsweise bis an die Zähne bewaffnet mit Messer, Laserwumme, Shotgun oder Vereisungskanone. Je nach Waffentyp haucht der irdische Feind sein Leben auf andere Art und Weise aus: Das eine Mal verliert er nur seinen Kopf, ein anderes Mal zerlegt es ihn komplett in zwei Hälften. Darüber hinaus verfügt Euer Alien über zwei Spezialangriffe: Ihr verbuddelt Euch im Boden und zerrt nichtsahnende FBI-Männer in die todbringende Tiefe oder springt die Schurken geradewegs an und beißt ihnen die Rübe ab – dabei ist jede Menge Cartoon-Blut garantiert.

Comic-Gemetzel

Spielerisch präsentiert sich "Alien Hominid" als reinrassiges Jump'n'-Shoot. Die 2D-Levels scrollen von links nach rechts in knallbunter Kritzel-Grafik über den Schirm. Mit genretypischer Simpel-Steuerung (je ein Knopf für Sprung, Schuss und Handgranaten) massakriert Ihr Heerscharen von Gegnern, bevor sich Euch der (über das Aufreiben seiner Lakaien) erzürnte Endboss in den Weg stellt. In einigen Abschnitten krallt Ihr Euch zudem diverse fahrbare Untersätze: Der Straßenflitzer schneidet durch die Gegnermassen wie ein heißes Messer durch die Butter – der Panzer holt die feindliche Luftunterstützung vom Himmel oder reißt Wände ein.
Die tadellose Spielbarkeit eines "Metal Slug" oder "Contra" erreichen die amerikanischen Entwickler jedoch nie: Zwar ist das Spielprinzip haargenau SNKs Kult-Serie nachempfunden, dennoch trüben unfaire Endgegner und bisweilen mangelnde Übersicht den Ballerspaß. Eine stets motivierende Lernkurve, wie sie bei oben genannten Titeln besteht, ist leider nicht vorhanden.
Der allgegenwärtige tiefschwarze Humor mitsamt den urkomischen Animationen lässt jedoch über so manchen Mangel hinwegsehen: Wenn Ihr gegen einen überdimensionalen Exkrementenhaufen samt Kotz-Attacke antretet, ein Roboter-Bösewicht sich nach jeder Angriffswelle das Hinterteil reibt oder der zum Reittier umfunktionierte Yeti sowjetische Soldaten verputzt, bleibt kein Auge trocken.
Des Weiteren finden sich auf dem Silberling jede Menge Extras wie etwa ein Jump'n'Run-Minispiel (siehe Kasten) und einige hektisch-lustige Mehrspieler-Modi. Der mit 30 Dollar angenehm kleine Preis rechtfertigt den Kauf allemal. *ms*


Genre: Action
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: The Behemoth, USA
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr.Scan, DTS

Alien Hominid
Playstation 2
70% Spielspaß
Spielerisch arg simples Ballervergnügen mit urkomischen Ideen und tollen Extras.


PS2 Selbst im Weltraum ist Hominid vor den FBI-Agenten nicht sicher!

Gimmick-Flut
Warum "Alien Hominid" mehr bietet als stupides Geballer

Tückisch versteckt in den Extras unter dem langweilig klingenden Namen 'PDA-Game' verbirgt sich ein Kleinod für 2D-Nostalgiker. Mit einem Strich-Männchen bewältigt Ihr Mini-Levels, indem Ihr Gegner ausschaltet oder kleine Knobeleien löst (linkes Bild).
Der Clou: Ein Editor für die skurrile Hüpferei ist gleich mit dabei. Hier baut Ihr mittels simplem Baukastensystem (mittleres Bild) Eure eigenen Jump'n'Run-Aufgaben und speichert diese sogar. Wollt Ihr Eure Kreation ausprobieren, geht's mit einem Knopfdruck sofort rein ins Geschehen.
Im freischaltbaren 'Super Soviet Missile Mastar'-Minigame lenkt Ihr Atomraketen ins feindliche Amerika (rechtes Bild).


PS2 Der knuffige Retro-Look lädt zu...


PS2 ...ausgiebigen Bastelstunden ein.


PS2 Mip-Mapping und Anti-Aliasing waren gestern!



GESTERN · HEUTE · MORGEN



Features: Spiele mit historischem Hintergrund, Konsolen-Krankheiten **Next Level:** Spiele werden emotional **Web-Tipp:** Grafiktechnologien **Retro:** PC-Engine, Pixel-Kunst **Retro-Anzeige:** Twin World

Heft im Heft

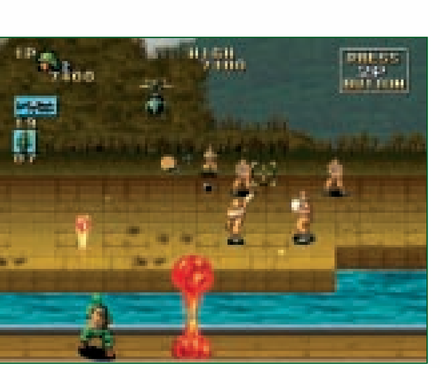
Gespielte Geschichte

Historie virtuell nacherlebt

Hol' mich hier raus: Ich bin eine 16-seitige Beilage, die separat klebegebunden und mit einem kräftigen Ruck aus der MAN!AC herauszutrennen ist.

Gespielte Geschichte

Tatsächlich so passiert oder nur geflunkert? MAN!AC prüft Videospiele, mit denen Ihr historische Ereignisse nacherlebt.

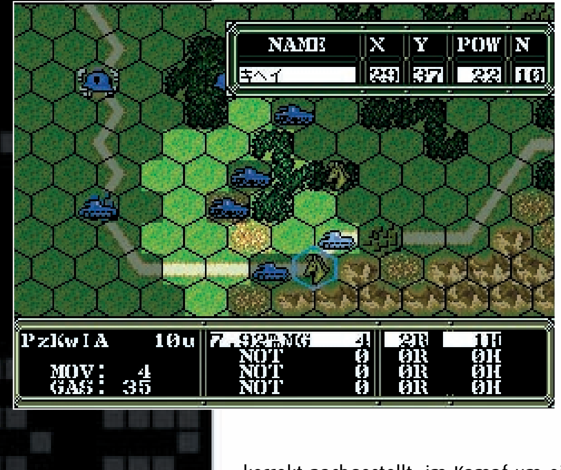


▲ So war das bestimmt nicht: Frühe Ballereien wie SNKs "Nam 1975" schmückten sich gern mit historisch anmutenden Titeln.

>>> Vom Stapellauf der Arche Noah über Aufschwung und Niedergang des römischen Reichs bis hin zu den Schlachten des Zweiten Weltkriegs: Kinofans finden zu fast jedem historischen Ereignis den passenden Zelluloidstreifen. Was im TV tagtäglich im Vormittagsprogramm läuft, müssen Videospieler mit der Lupe suchen: Im Gegensatz zu den zahllosen Simulationen und Strategiespielen auf PC werden Konsolen mit authentischen Umsetzungen der Weltgeschichte nicht gerade verwöhnt: So schmücken sich etwa Capcoms "1942" und SNKs "Nam 1975" mit historisch anmutenden Titeln, entpuppen sich bei näherer Betrachtung allerdings als Ballereien ohne Hintergrund. Wer Geschichte nachspielen will, entdeckt trotzdem einige Titel, die sich ernsthaft mit Realität und Vergangenheit auseinandersetzen. Japaner definieren dafür sogar ein eigenes Genre: 'Simulation Games' umfassen sowohl Strategiespiele als auch Echtzeit-Simulationen berühmter Vehikel wie Panzer oder Flugzeuge. Nicht alle Vertreter dieses Genres halten sich an historische Ereignisse – zumindest weiß der Japaner aber, wo er suchen muss. Wir wollen es genau wissen: MAN!AC prüft, welche Spiele historische Ereignisse realitätsnah nachstellen oder Euch einen atmosphärischen Einblick geben, wie unsere Vorfahren Wendepunkte der Geschichte erlebt haben.

Sturm über Europa

Das berühmteste Thema in historischen Videospielen ist zweifellos der Zweite Weltkrieg. Wer auf Konsole die wichtigsten Feldzüge wie den Überfall auf den Osten und die Luftschlacht um England nachstellen möchte, kommt an "Advanced Daisenryaku" bzw. "Advanced Military Commander" nicht vorbei: Der WW2-Ableger der Strategieserie "Daisenryaku" wurde 1988 von Systemsoft für japanische PCs entwickelt und von verschiedenen Herstellern wie Ascii und Brothtec für ältere und neuere Konsolen umgesetzt. Die berühmteste Variante ist "Advanced Daisenryaku" für Mega Drive, dessen 230-seitiges Handbuch schon allein ein Geschichtslexikon darstellt: Hier werden die wichtigsten Kriegswerkzeuge des Zweiten Weltkriegs mit Skizzen und Tabellen vorgestellt – etwa die Höchstgeschwindigkeit der Messerschmitt Bf109 oder die Abmessungen der Krupp-Kanone 'Schlanke Berta' lassen sich hier binnen weniger Augenblicke nachschlagen. Das authentische Zusammenspiel der vielen Truppentypen ist die Stärke von "Advanced Daisenryaku", denn die Schlachtfelder kann das Mega Drive nur schematisch darstellen: Ihr blickt aus der Vogelperspektive auf die in Hexfelder unterteilte Karte und spielt die deutschen Truppen. Die anfänglichen Blitzerfolge weichen zehrenden Material-





▲ In "Advanced Daisenryaku" (Mega Drive) spielt Ihr WW2-Schlachten auf deutscher Seite: Die japanischen Menüs lassen sich mit etwas Übung erlernen.

▲ Wegen wirrer Anzeigen nicht gerade übersichtlich: Der "Panzer General" (PSone) mischt historische und fiktive Szenarien.

schlachten, bis im Winter schließlich Panzer und Soldaten im russischen Schlamm feststecken. Die Liebe zum Detail macht den Kulttitel spannender und überraschender als alle anderen WW2-Strategiespiele: So könnt Ihr etwa Geld in die Entwicklung experimenteller Waffen investieren und deren (Miss-) Erfolg selbst ausprobieren – wenn der Prototyp eines exotischen Aufklärungsflugzeugs seinerzeit gleich abgeschossen wurde, taugt er auch im Spiel nicht viel. Wer kein Mega Drive besitzt, kann auch auf neuere Umsetzungen wie "World Advanced Daisenryaku" für Saturn oder "Advanced Daisenryaku: Storm over Europe" für Dreamcast zurückgreifen. Diese bieten zusätzliche Missionen im Pazifik oder gar Alternativszenarien, laden aber regelmäßig Kampfanimationen von CD und spielen sich daher träger.

Grafisch detaillierter, aber weniger authentisch und spannend präsentieren die SSI-Strategiespiele "Panzer General" und "Allied General" (3DO und PSone) die Schlachten des Zweiten Weltkriegs: Viele Feldzüge sind zwar korrekt nachgestellt, im Kampf um einzelne Festungen verliert Ihr aber den Überblick über die Gesamtsituation – wie manche Niederlage genau zu Stande kam und welche logistischen oder geografischen Probleme dazu führten, kann das Spiel selten vermitteln. Je nach Ausgang der Schlachten werdet Ihr zudem in Alternativszenarien entführt, was für Verwirrung sorgt: So landet Ihr etwa in Churchills angedachter, aber nie durchgeführter Invasion Norwegens ('Operation Jupiter').

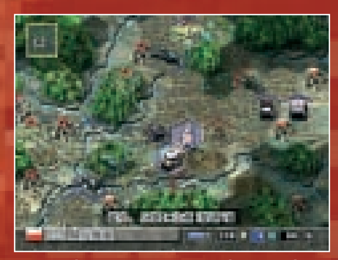
Keinen Gesamteindruck, aber zumindest einen realistischen Einblick in einige WW2-Schauplätze bietet Asciis Simulationsserie "Panzer Front": Der Dreamcast-Erstling erschien 1999, später folgten Ausführungen für PSone und PS2 (MAN!AC 01/05). In diesem Sammelsurium einzelner Schlachten in Europa und Afrika steuert Ihr Panzer in Echtzeit, weitere KI-Vehikel folgen Euren Befehlen. Dabei konzentriert sich Ascii auf eine realistische Simulation der Panzermodelle und ihrer Bewaffnung: Von der Reichweite Eurer Projektile über den Drehwinkel des Turms bis zu individuellen Schwachstellen der Panzerung haben die Entwickler zahllose Details bedacht. Die aufregende Mischung aus taktischen Feuergefechten und strategischer Freiheit macht "Panzer Front" zum Geheimtipp.

Schlacht im Pazifik

Schauplatz des Zweiten Weltkriegs war aber nicht nur Europa, sondern auch der Pazifik: Spezialist für historische Spiele im asiatischen Raum ist der japanische Entwickler Koei, der Euch in seiner "Pacific Theater of Operations"-Serie (kurz: "P.T.O.") zum Kapitän eines amerikanischen oder japanischen Schlachtschiffes ernennt – der Erstling erschien 1992 für >>>



▲ Ohne viel Drumherum: In "Panzer Front" (Dreamcast) klickt Ihr Euch durch sechs historische Schlachten, für Siege werden weitere freigeschaltet – zuletzt rumpelt Ihr durch die Straßen von Berlin, in der Zange der Alliierten.



▲ Brandneu in Japan: Seit Ende Dezember spielen japanische PS2-Strategen "Standart Daisenryaku: Dengekisen".

Knapp vorbei ist auch daneben

Auch einige Action-Spiele wollen Euch ins WW2-Szenario führen: "Medal of Honor" und "Call of Duty" etwa lassen Euch zwar an historischen Ereignissen wie dem D-Day teilhaben, binden sie aber in eine fiktive Handlung mit erdachten Missionen ein. Das Konzept ist nicht neu: Bereits 1986 entwickelte Nova Game Design "Ace of Aces", das für Atari 7800 und Sega Master System umgesetzt wurde. Hier spielt Ihr einen britischen Bomberpiloten, der in der Luftschlacht um England V2-Raketen und Jäger bekämpft, aber auch deutsche Versorgungszüge bombardiert. Dabei blickt Ihr abwechselnd durch Cockpitscheibe und Bombenschacht, eine dichte Wolkendecke ermöglicht primitive 3D-Grafik.



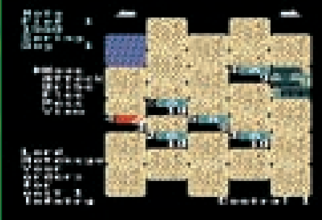
▲ Einsatz über deutschen Wolken: "Ace of Aces" (Atari 7800) arrangiert fiktive Missionen vor historischem Hintergrund.





"Panzer Front Ausf. B" (PS2) mimt den Afrika-Feldzug: Neuerdings wird auch die Besatzung simuliert, die auch mal die Flucht ergreift – ohne Kanonier könnt Ihr nicht mehr schießen!





Japanische Geschichte primitiv: Hier seht Ihr Karte (oben) und Strategiekämpfe (unten) des ersten "Nobunaga's Ambition".





Seekarte (oben) und Brücke (unten), Maschinenraum sowie Turm: In "Silent Service" (NES) dürft Ihr alle Stationen Eures U-Boots besetzen.

SNES und Mega Drive, es folgten Episoden für Saturn und PS2. Mit umfangreich ausgestatteter Brücke und taktischen Stationen könnt Ihr alle Elemente des Kreuzers kontrollieren, die Echtzeitschlachten zu hoher See spielen sich aber sehr schwerfällig: Bis so ein gewaltiges Schiff auf Eure Kommandos reagiert, vergehen einige Momente. Deshalb ist die Serie ein Fall für echte Strategie-Freaks, die sich für das Sammeln vieler Stunden Erfahrung motivieren können. Dann bietet Euch die Serie allerdings exklusive Optionen: Ihr dürft ein eigenes Schlachtschiff entwerfen und in einer fiktiven Kampagne berühmten Kreuzern wie der Bismarck begegnen.

Weniger authentisch, aber mit mehr Atmosphäre präsentierte dagegen Konami schon 1989 die Umsetzung der U-Boot-Sim "Silent Service" für NES: Ihr wählt aus fünf U-Booten, die zwischen 1942 und 1944 vor der japanischen Küste patrouillieren. Statt spezielle Schlachten nachzustellen, wird dabei mehr Euer Durchhaltevermögen als Kapitän auf die Probe gestellt: Ihr folgt ganz nach Belieben einer individuellen Route und trefft auf zufällige Konvois und Kriegsschiffe, die Ihr wahlweise versenkt oder links liegen lasst – mit einem angeschlagenen Boot seid Ihr nicht jedem Gegner gewachsen, Ihr dürft aber jederzeit den Heimathafen anlaufen und Löcher flicken. Somit gibt es auch keinen Abspann, die Karriere endet mit Eurem Untergang: Statt den berühmten Feldherrn spielt Ihr also den kleinen Mann an der Front, eine originelle Alternative!

Kriegerisches Asien

Die fleißigsten Entwickler historischer Spiele residieren in Japan, deshalb thematisieren die meisten historischen Spiele auch asiatische Geschichte. Wegen exotischer Optionen und japanischen Texten sind sie für Euro-Zocker aber nur selten spielbar. In den Westen gelangen nur die wenigsten Spiele, Genre-König Koei bemüht sich aber tapfer um einige Umsetzungen: Die Experten legen vor allem Wert auf die Darstellung historischer Persönlichkeiten, in aktuellen Titeln ihrer Strategieserien protzen sie mit über 600 aus Geschichtsbüchern entnommenen Figuren.

Die beiden Echtzeitfeldzüge "Kessen 1&2" (PS2) brachten Electronic Arts und THQ nach Europa: Ihr spielt mit wechselnden Generälen die Schlacht von Sekighara von 1600, die den japanischen Bürgerkrieg entscheidet. Umfangreiche Texte und Animationen erläutern den geschichtlichen Ablauf spannend, die träge Befehlsleiter mittelalterlicher Heere ist für Hightech-Strategen allerdings gewöhnungsbedürftig.

Ebenfalls bekannt ist Koeis "Nobunaga's Ambition", das 1988 auf NES auch im Westen erschien und heute in Japan gar online gespielt wird (PS2): Japan um 1560 ist in Provinzen gespalten, die 16 Kriegsherrn unterstehen – Ihr spielt einen beliebigen Mitstreiter, der seine Konkurrenten bekämpft und so das Land vereint. Dabei mischt Koei Schlachtstrategie und Ländereien-Management: Eure Soldaten wollen finanziert



Kreuzersimulation in historischen Schlachten: Der "P.T.O."-Erstling für SNES bewerkstelligt den Sandkastenkrieg mit bescheidener Grafik.



Donnernde Geschütze auf PS2: In "P.T.O. 4" dürft Ihr mittels Editor sogar selbst Schlachtschiffe konstruieren und auf hoher See erproben.



◄ ▲ Wuchtige Echtzeitschlachten mit trägen Heeren (oben): Wenn in "Kessen" (PS2) die Säbel rasseln, wird ganz nah rangezoomt (links).



◄ ▼ Immer das gleiche Spiel, aber mit mehr Facetten: In "Romance of the 3 Kingdoms 4" (SNES) wählt Ihr zwischen historischem und fiktivem Modus.

werden und entsandte Ninjas verraten Euch wichtige Informationen über die Rüstungspläne der Gegner. Die Simulation lässt Euch die Wahl, ob Ihr die Geschichte authentisch nachspielt oder alternative Helden und Taktiken wählt.

Ebenfalls noch 1988 bringt Koei dasselbe Spielprinzip im größeren Stil aufs NES: "Romance of the 3 Kingdoms" spielt ab dem Jahr 189 in China, dort streiten 47 Kriegsherren um ihre Stadtstaaten. Bis heute sind neun Episoden erschienen, Teile sieben bis neun für PS2: Mit vielfältigen Truppen und Echtzeitelementen hat Koei die Serie immer mehr verfeinert, mittlerweile könnt Ihr auch die Rolle gewöhnlicher Offiziere und Statthalter übernehmen. Nach wie vor ist das Nachspielen der Geschichte möglich, aber nicht zwingend: Wer den Ablauf nicht aus Büchern kennt, wird auch aus der Romanze der drei Königreiche nicht gerade schlau.

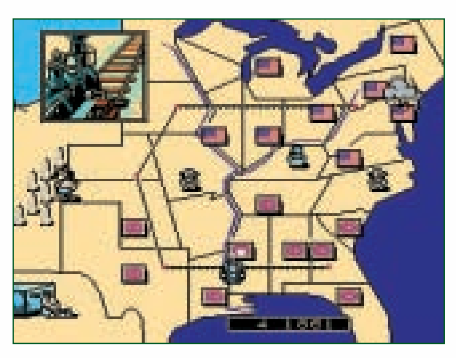
Noch einen drauf setzt Koei 1989 mit "Genghis Khan" (NES), in dem Ihr im zwölften Jahrhundert mit dem gleichnamigen Mongolen Heimatland und Welt erobert: Updates scheinen für SNES und Mega Drive, sie unterscheiden sich spielerisch kaum von den oben genannten Koei-Spielen.

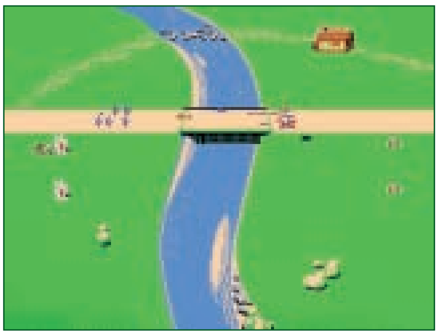
American History

Auch amerikanische Geschichte dürft Ihr nachspielen, denn Koei konnte auch vom Unabhängigkeitskrieg nicht lassen: "Liberty or Death" erscheint 1994 für SNES und Mega Drive, Koei passt die Karte an die amerikanische Westküste an und lässt die Truppen von George Washington und Thomas Gage aufeinander los. Wie gehabt streiten sie sich um Territorien, die erobert und verteidigt werden – das spielt sich sehr trocken, zum Glück kann man beiden Kriegsparteien KI zuweisen. Weitgehend unrealistisch, aber dafür umso spaßiger ist Infogrames' Interpretation des amerikanischen Bürgerkriegs: In "North & South" besetzen die Truppen des Nordens und Südens die amerikanischen Staaten, um Hafen und Eisenbahnlinien zu sichern – wer diese beherrscht, bekommt Truppennachschub. Spieler und CPU ziehen abwechselnd, gekämpft wird allerdings in Echtzeit: Ihr steuert Infanterie, Kavallerie und Kanonen aus der Vogelperspektive und nutzt deren individuelle Talente, um die feindlichen Truppen vom Bildschirm zu fegen. Festungen nehmt Ihr dagegen mit einem Jump'n'Run-Wettrennen ein, der Feind schleudert dabei Messer auf Euch – nicht besonders lehrreich, aber im Zweispieler-Modus ein Riesenspaß! *oe*



▲ "Liberty or Death": 1994 überträgt Koei sein Simulationskonzept auf den amerikanischen Unabhängigkeitskrieg.





▲ Infogrames' "North & South" ist die Spaß-Variante der klassischen Kriegssimulation: Schlachten und Sturm auf Festungen erledigt Ihr in Echtzeit – nicht nur durch Kämpfe, auch bei einem Jump'n'Run-Wettrennen zur Fahne.

Nie passiert:

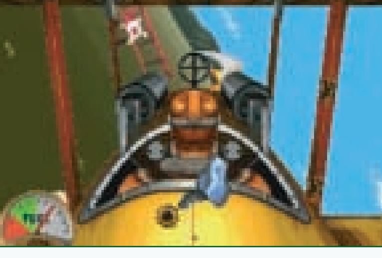
Historische Fantasien

Neben Videospielen mit historischem bzw. realitätsnahem Anspruch gibt's natürlich auch jede Menge Titel, die historische Fakten als Panorama für eigene Abenteuer nutzen: Während "Pirates!" und "Age of Empires" noch den Schein von Realität waren, will Euch "Metal Gear Solid 3" gar über vermeintliche Hintergründe der Kuba-Krise aufklären – natürlich hat Snake seine Finger im Spiel. Ebenfalls kaum belegt sind einige Koei-Keilereien wie das "Sengoku Musou"-Prügelturnier (PSone) und die Kämpfe in "Dynasty Warriors" (PS2). Es gibt aber auch einige Strategiespiele, die schwer als Flunkerer zu entlarven sind: So schicken Euch Electronic Arts "Centurion: Defender of Rome" und Micronets "Warriors of Rome" (Mega Drive) in Schlachten gegen Karthaner und Piraten, die zwar spannend, aber kaum fundiert umgesetzt sind. Ebenso verhält es sich mit den beiden "Napoleon"-Spielen für NES und GBA: In beiden Abenteuern kommandiert Ihr Truppen in Echtzeit, historisches Wissen wird aber nicht vermittelt. Augenmerk verdienen allerdings zwei Cinemaware-Klassiker, die beide für GBA umgesetzt wurden: In "Defender of the Crown" kämpft Ihr für Robin Hood um die englische Krone, dabei fühlt Ihr Euch dank zahlreicher Disziplinen wie Katapultschießen, Fechten und Ritterturnier tatsächlich wie im Mittelalter. Noch spannender ist die Karriere des fiktiven Doppeldeckerpiloten aus "Wings", der in zufällig arrangierten Missionen über WW1-Schützengräben knattert und Eure individuellen Heldentaten in einem Tagebuch verewigt.

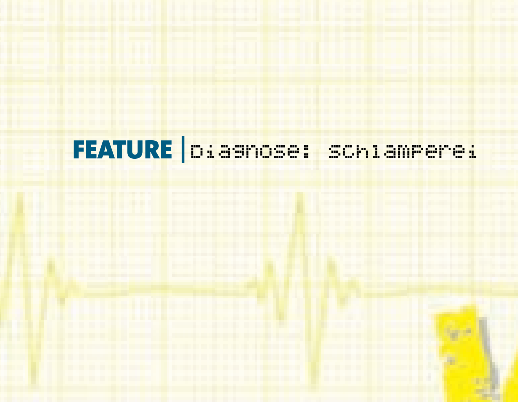




▲ Das römische Reich als Schauplatz von Handel und Schlachten: „Centurion: Defender of Rome" von 1991 vermittelt kaum geschichtliche Hintergründe.



▼ Hier schreibt Ihr Geschichte: Cinemawares "Wings" entführt Euch im Doppeldecker in zufällig arrangierte WW1-Luftkämpfe.

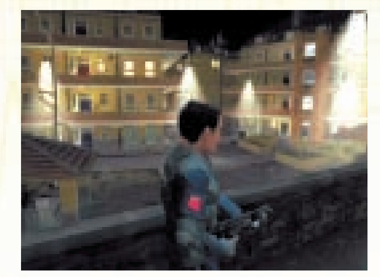


VIDEO AUF DVD!

KONSOLE KRAN

POP-UPS, SLOWDOWNS & Co.

Hightech wohin man blickt: Aktuelle Konsolen können dank hochspezialisierter Hardware grafische Wunderwerke auf den Bildschirm zaubern. Unter der Lupe entdecken wir allerdings ab und zu Krankheiten aus frühen 3D-Tagen: Pop-Ups, unsauberes Mip-Mapping, Tearing, Slowdowns. Vielzitierte Schlagwörter – doch selbst versierte Zocker können kaum alle Begriffe zuordnen. MAN!AC blickt daher tiefer in die technischen Abgründe aktueller Plattformen – natürlich auch auf DVD.





▲ Selbst aktuelle Titel wie "The Getaway: Black Monday" (oben) ruckeln. Das letzte "Tomb Raider" (US) enttäuscht mit Slowdowns.

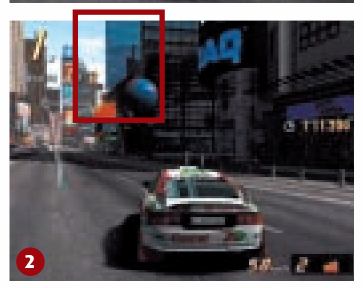
Ruckeln

Bildrate und Slowdowns

Schon seit 2D-Zeiten sticht ein Problem besonders ins Auge: das Ruckeln. Vor allem die ersten 3D-Titel kämpften gerade mit diesem Effekt. Der Grund: Aufwändige Grafiken benötigen zuviel Rechenzeit – der Grafikprozessor kommt mit der Berechnung nicht mehr nach. Er überspringt deshalb Einzelbilder (Frames) bei der Darstellung, ruckartige Bewegungen sind die Folge. Die Framerate rutscht dabei in den Keller – wie es so schön heißt. Statt flüssigen 60 oder 50 Bildern pro Sekunde wird kurzzeitig nur noch die Hälfte oder weniger berechnet.

Manche Spiele lassen es jedoch nicht zum Ruckeln kommen: Um eine flüssige Optik auf dem Bildschirm zu erhalten, wird die Spielgeschwindigkeit einfach heruntergefahren – der gesamte Spielablauf wird langsamer. Es kommt zu einer ungewollten Zeitlupe, oder wie Kenner sagen: zu Slowdowns.





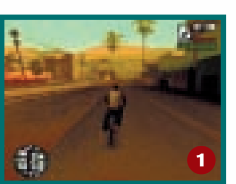
▲ Paradebeispiel eines Pop-Ups auf der New-York-Strecke von "Gran Turismo 4 Prologue".

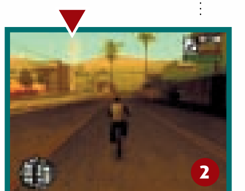
Pop-Ups

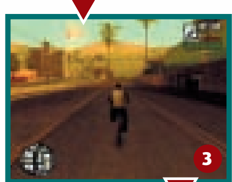
Draw-In und Nebel

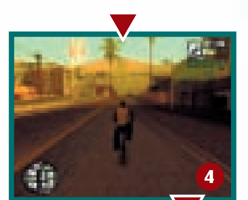
Wegen eingeschränkter Rechen- und Speicherkapazität kann die aktuelle Hardware niemals die gesamte Spielewelt komplett zeigen. Deshalb werden weit entfernte Objekte einfach ausgeblendet. Bei Innen-Szenarien z.B. muss nur der aktuelle Raum dargestellt werden – kein Problem für die Grafikeinheit. Bei Außenszenarien wird's aber schwieriger: Denn hier muss das Programm unauffällig die Sichtweite einschränken, sonst kommt's zu Pop-Ups. Das heißt, dass näher kommende Objekte wie Bäume, Berge oder Personen einfach ins Bild springen. Gerade bei der PSone stand dies an der Tagesordnung. Das N64 griff zu einem Trick und versteckte den Effekt hinter einer Nebelwand. Letztere schränkt die Sichtweite jedoch noch weiter ein, was der Nintendo-Konsole den Spitznamen 'Nebelwerfer' einbrachte.

Deshalb gibt es eine weitere Technik, die Pop-Ups etwas mildert: Beim so genannten Draw-In bauen sich Objekte am Horizont sanft auf.

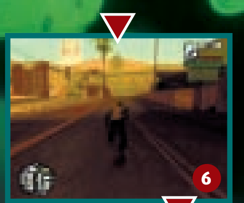




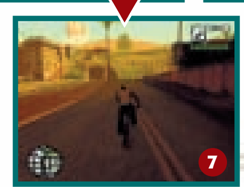


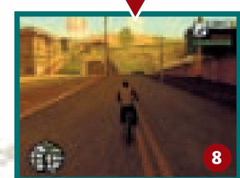


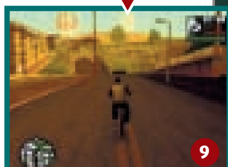


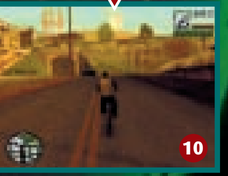


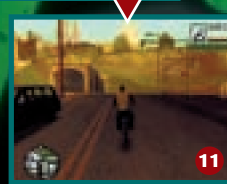
▶ Gerade die "GTA"-Serie (hier "San Andreas") strotzt nur so vor Draw-Ins, wenn man den Horizont genauer betrachtet.











KHEITEN

Autsch! In “The Getaway: Black Monday” clippt Euer Digi-Held nicht nur problemlos in andere Personen sondern auch in massive Wände.

Wieder mal “San Andreas”: Eine bewusstlose Polygonfigur (türkis) schwebt in der Luft. Der Sanitäter clippt dabei fröhlich in diese hinein.

Clipping

Weiche Wände und Kollisionsabfrage

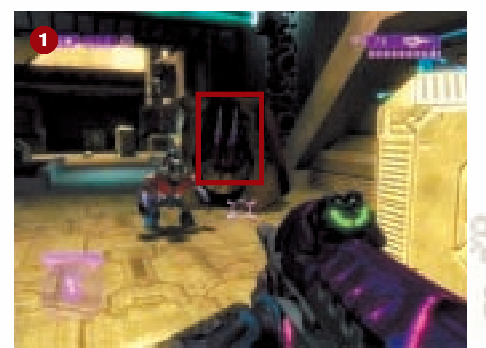
Beim Clipping werden Objekte, die außerhalb Eures Sichtkegels oder hinter anderen Objekten verdeckt liegen, abgeschnitten. Der Vorteil: Was nicht sichtbar ist, muss nicht berechnet werden. Dummerweise kommt es bei unsauberer Programmierung vor, dass nahe liegende Wände wegbrechen oder unsichtbare Objekte plötzlich sichtbar werden.

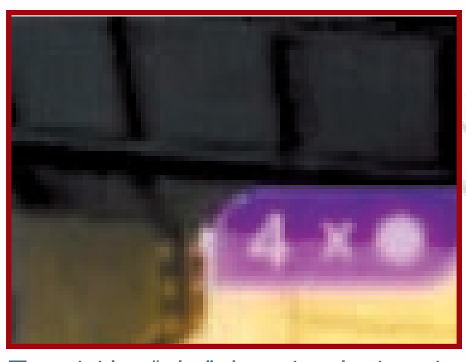
Der Begriff Clipping wird ebenso mit ungenauer Kollisionsabfrage verbunden. Letztere definiert das Verhalten einzelner Objekte zueinander – z.B. das korrekte Abprallen einer Kugel an der Wand oder das Springen einer Spielfigur von Plattform zu Plattform. Allerdings kann's auch hier zu Clipping-Effekten kommen. So verschwindet Eure Waffe in massiven Türen oder Wänden bzw. Gegner liegen nicht auf sondern im Boden. Mitschuld trägt eine ungenaue Kollisionsabfrage, die Rechenzeit spart und das Bildschirmleben auch erleichtert: So würde es tierisch nerven, wenn Ihr mit Eurem Raketenwerfer in einem engen Gang dauernd aneckt.

Mip-Mapping

Das Problem der Entfernung

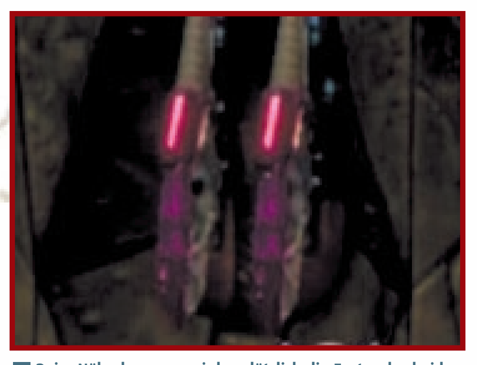
Texturen verleihen 3D-Welten den nötigen Realismus. Detailreiche Textur-Tapeten können allerdings wegen limitierter Rechner-Kapazität nicht durchweg verwendet werden. Die Lösung: Mip-Mapping. Mip ist die Abkürzung für das lateinische ‘multum in parvum’, was übersetzt soviel heißt wie ‘Viele unter gleichen’. Ein Objekt besitzt einfach mehrere Versionen respektive Detailstufen (engl. ‘Level of Detail’) einer Textur. Je nach Entfernung wird einfach die entsprechende Tapete aufgetragen. Bei großer Entfernung zu einer Mauer braucht's keine hochauflösenden Ziegel. Mit immer kleiner werdender Distanz werden nach und nach detailliertere Texturen auf die Mauer gezogen. Das Verfahren wird auch eingesetzt, um hässliche Grafikartefakte und Blitzer bei entfernten Objekten zu eliminieren. Geschickt platziert, bemerkt Ihr von dem Wechsel nichts. Schlecht gemacht aber erkennt Ihr genau den unschönen Wechsel der Tapeten – dann ist die Rede von Mip-Banding.





Am Beispiel von “Halo 2” schauen wir uns das Mip-Mapping genauer an. Hier die geringste Detailstufe der Beispielobjekte.



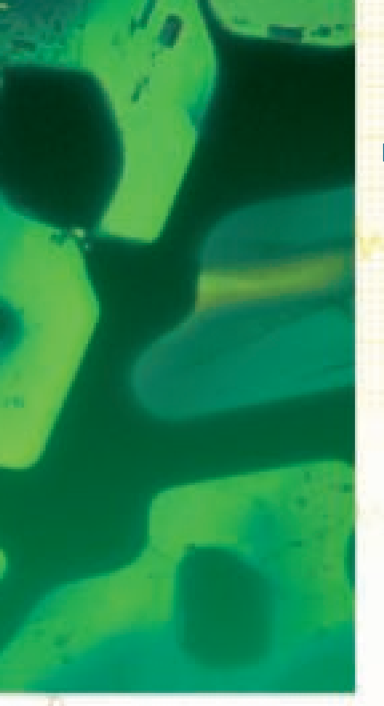


Beim Näherkommen wird urplötzlich die Textur der beiden Waffen durch eine detailliertere Tapete ersetzt.





Bei noch näherer Betrachtung erscheinen ebenso plötzlich noch mehr Details, die beim Weggehen wieder verschwinden.



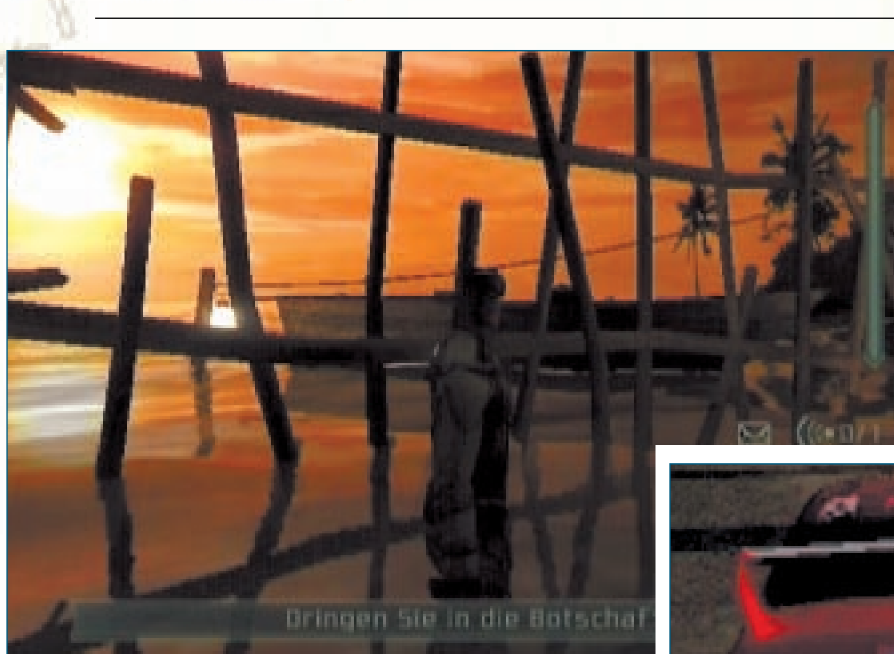
Tearing

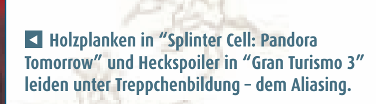
Streifen am Horizont

Beim "Tearing" zerreißt das dargestellte Bild horizontal, was meist bei schnellen Bewegungen und Kameraschwenks in Erscheinung tritt. Dabei wird der gesamte Bildschirm kurzzeitig in der Horizontalen zerschnitten. Erst beim Ende einer Bewegung fügt sich das Bild wieder zusammen. Die Ursache: Normalerweise liegt das jeweils kommende Bild ("Frame") im Grafikspeicher ("Framebuffer"), dann folgt die analoge Wandlung zur Darstellung auf dem Bildschirm. Zuletzt ersetzt der nächste Frame das komplette letzte Bild. Kommt jedoch die Bilddarstellung nicht mit dem Spielgeschehen mit, wird das aktuelle Bild nur zum Teil gezeigt. Mitten im Bildaufbau folgt schon der nächste Frame aus dem Grafikspeicher und wird dargestellt.



▲ Selbst bei Grafikbrechern wie "Splinter Cell" kommt es zu unschönem Tearing. Dieser Effekt zerschneidet das Bild horizontal.







Aliasing

Auflösungen und Treppenstufen

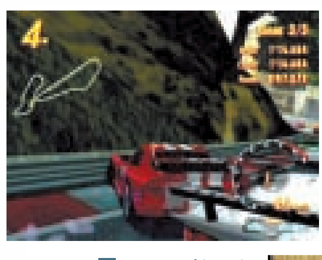
Verursacht durch die eingeschränkte Bildschirmauflösung üblicher Fernseher entstehen hässliche Treppenstufen, die ihre Ursache in schräg verlaufenden Kanten haben. Dagegen helfen zwei Lösungsansätze: Eine höhere Auflösung, die aber bis dato auf Normalo-TVs nicht möglich ist – erst HDTV wird da Abhilfe schaffen. Die zweite Lösung heißt Anti-Aliasing. Dabei werden große Kontrastunterschiede zwischen Kanten interpoliert. Das heißt, zwischen einer schwarzen und einer weißen Fläche kommen zur Kantenglättung Grautöne zum Einsatz. Die Nachteile: Ein unschärferes Bild und ein weit höherer Rechenaufwand. So benutzt kaum ein PS2-Titel diese Technik. Bei der Xbox dagegen wird Anti-Aliasing direkt von der Grafikkarte unterstützt und meist auch eingesetzt.

◀ Holzplanken in "Splinter Cell: Pandora Tomorrow" und Heckspoiler in "Gran Turismo 3" leiden unter Treppchenbildung – dem Aliasing.

Intelligenz?

Scripting und K.I.

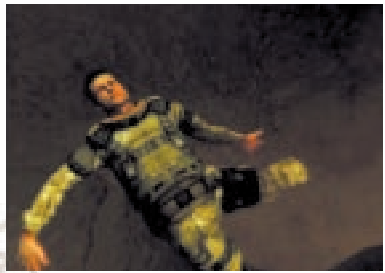
Ohne Interaktivität kein Spiel: Erst das Interagieren mit Spielewelten belebt das Bildschirmgeschehen. Doch dazu sind Scripts nötig, die das genaue Verhalten aller Charaktere und Objekte beschreiben. Nur so gehen z.B. virtuelle Charaktere ihrem Tagesablauf in Rollenspielen nach oder greifen Euch an – meist spricht man dann auch von Künstlicher Intelligenz. Die virtuellen Egos agieren und reagieren untereinander und auf den Spieler. Leider happert's jedoch bei vielen Titeln mit der Intelligenz. Manch festgelegte Verhaltensweisen verkommen unfreiwillig zur Lachnummer, weil der Spieler sich unvorhergesehen verhält. Nerviger sind willkürliche Scripts, die bestimmte Ereignisse auslösen. Dabei gehören simple Abläufe, wie das Öffnen des Ausgangs nach dem Eliminieren aller Gegner noch zum Standard. Jedoch kann das Scripting auch böse Überraschungen wie sofortigen Bildschirmtod und plumpes Neuauftauchen ('Respawn') von Gegnerscharen bereithalten.



▲ K.I. rabiat: Die Gegner bei "Gran Turismo 3" rammen Euch nach Belieben weg.







▲ Ein absolut willkürliches Scripting erlebt Ihr in "Killzone": Nachdem der letzte Gegner weggeputzt ist, folgt auf dem Schlachtfeld umgehend ein Artillerie-Angriff, der Euch gleich mal ins Jenseits befördert.

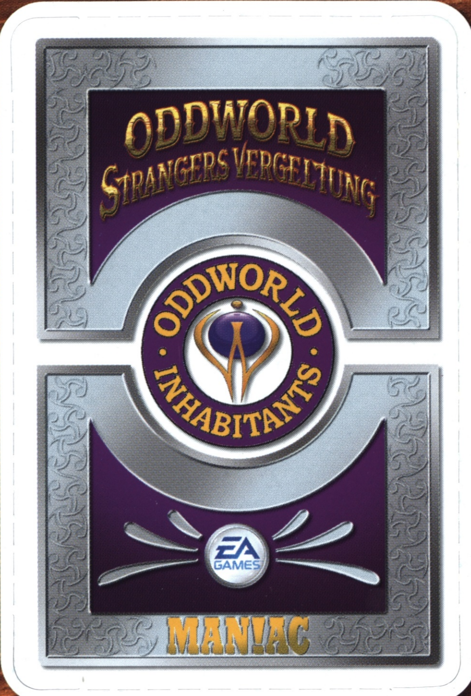


















Ma

Ein Spiel für zwei bis fünf Personen mit einem 32er-Blatt.
geschichtet und die oberste Karte offen daneben gelegt. Z
Dabei muss man immer eine Karte spielen, die vom Wert o

Liegt also beispielsweise eine Herz-Neun, darf man jede beliebige Herz-Karte oder e
Karte auf der Hand hat, muss er eine Karte vom Stapel ziehen. Es ist auch freiwillig
sagt laut "Mau", um seine Mitspieler zu warnen

Nun gibt es aber noch Karten, die den Able
Siebenen zwingen den nächsten zwei Karten aufzunehmen, ohne eine Kar
Der Nächste in der Reihe muss
Achten zwingen den nächsten Spieler eine Runde
Asse erlauben ihrem
Buben kann man unabhängig von der Farbe immer spielen.
König Herz: Der nächste Spieler muss drei Karten nehmen und d

Variati

Es kann vereinbart werden, dass man nach dem Ziehen noch
Wer den Herz-König spielt, darf zusätzlich

















Po

Beim Poker können zwei Personen aufwärts teilnehmen. Nachdem
Beim Poker ist es üblich, alle Karten einzeln zu verteilen und diese solange

Der Geber legt die restlichen Karten zu einem Stapel zusammen und wartet auf die
tauschen. Bei vier erhält er die letzte allerdings erst nachdem alle anderen Spieler
den Pott. Spieler A legt eine Einheit zu. Spieler B muss nun ebenfalls eine Einheit zu
auch weiter erhöhen, indem er zwei Einheiten zuzahlt. Erhöht kein Spieler mehr w
Kombination gewinnt. Steigert einer solange, bis alle anderen aussteigen, darf der

Man muss also bestimmte Kombinationen erlangen, um ein gutes Blatt zu

Zwilling Zwei Karten gleichen Werts · **Zwei Pa**

Straße Alle fünf Karten in einer Reihe

Flush Alle fünf Karten in einer Far

Full House Drilling und Zwilling ·

Straight Flush Straße in einer Farbe · **Ro**

Was passiert nun aber bei gleichen Ergebnissen? Keine Sorge, es gibt immer eindeutige
Beim Doppelpaar der mit dem höheren Paar, unabhängig vom Wert des zweiten Pa
Dame, König, Ass, Zwei ist also niedriger als Zehn, Bube, Dame, König, Ass! Beim Fu
höchste Karte. Die Farben sind in der Reihenfolge

Während des Spiels sollte man darauf achten, wie viele Karten die anderen tausche
Topf nicht vertreiben lassen, und sollte auch mal etwas riskieren. Bluffen kann man
man immer noch erhöhen und wird

Vari

Man kann nach dem regulären Tausch noch Karten kaufen. Also für einen Tausch
Runde Bieten neu getauscht werden darf. Tauschen auf Sehen kann verboten w













ORLD
ERGELTUNG

TEIL 1

ker

n der Grundeinsatz gezahlt wurde, erhält jeder Spieler fünf Karten.
verdeckt auf dem Tisch liegen zu lassen, bis alle Spieler ihre Karten haben.

Tauschgesuche der Mitspieler. Vorhand ist als erstes dran. Er kann ein bis vier Karten
getauscht haben. Dann wird geboten. Reihum erhöhen die Spieler ihre Zuzahlung in
ulegen, oder aufgeben. Dann hat er nur seinen Grundeinsatz verloren. Er kann aber
eiter, wird "gesehen". Jeder legt also seine Karten offen und der mit der höchsten
den Pott einsacken ohne sein Blatt zeigen zu müssen. Ein Bluff fliegt also nicht auf.

bekommen. Hier alle Kombination in der Reihenfolge von unten nach oben:

are Zwei Zwillinge · **Drilling** Drei gleiche Werte

enfolge, aber nicht in derselben Farbe

rbe, aber nicht in einer Reihenfolge

· **Poker** Vier Karten gleichen Werts

yal Flush Straße in einer Farbe bis zum Ass

Ergebnisse. Bei Paar, Drilling und Poker gewinnt der mit dem höheren Paar/Drilling/Poker.
ars. Bei einer Straße der mit der höheren Endkarte. Ebenso beim Straight Flush. Bube,
ull House entscheidet der Drilling. Beim Flush entscheidet der höhere Farbwert und die
Pik, Herz, Kreuz, Karo von oben nach unten sortiert.

n und daraus seine Schlüsse ziehen. Auch darf man sich von einem großen Wurf in den
am besten in der "Poker-Position", also wenn man der Letzte in der Reihe ist. So kann
d nicht von einem "Sehen" überrascht.

iationen

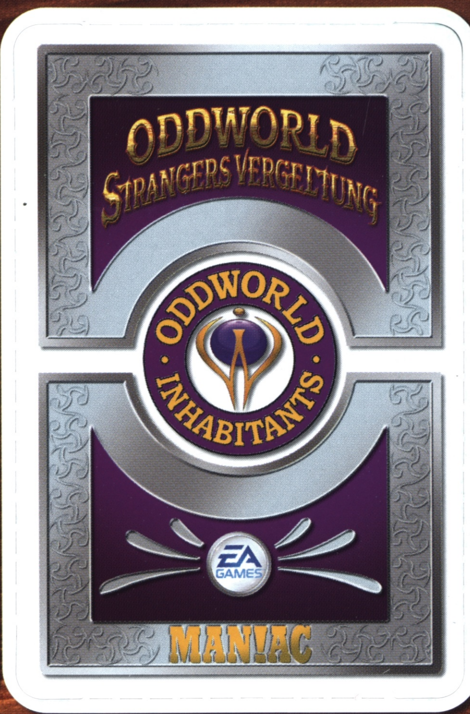
pro Karte einen Betrag in den Topf zahlen. Es kann festgelegt werden, dass nach jeder
erden. Man kann auf Tauschen generell verzichten und eventuell nur Karten kaufen.

















...WORLD ...S VERGELTUNG

TEIL 1

...u Mau

...Jeder Spieler erhält fünf Karten. Der Rest wird zu einem Talon
...Ziel ist es, alle seine Karten so schnell wie möglich abzulegen.
...oder der Farbe der obersten Karte des Ablagestapels entspricht.

...eine Neun spielen. Jeder darf nur eine Karte spielen. Wenn der nächste keine passende
...es Ziehen möglich, man muss nicht spielen. Wer nur noch eine Karte auf der Hand hat
...n. Vergisst er es, muss er zwei Karten aufnehmen.

...geprozess beschleunigen oder verlangsamen:
...rte ablegen zu dürfen. Er kann aber auch mit einer weiteren Sieben kontern.
... dann vier Karten nehmen, usw.
... auszusetzen, sprich keine Karte spielen zu dürfen.
... Ausspieler noch eine Karte zu legen.
...Der Ausspieler darf die Farbe der nächsten Karte bestimmen.
...darf keine Ausspielen. Kontern mit einer Sieben ist nicht möglich.

...ionen

...h eine Karte spielen darf, wenn man eine passende erhält.
...n auch noch die neue Farbe bestimmen.





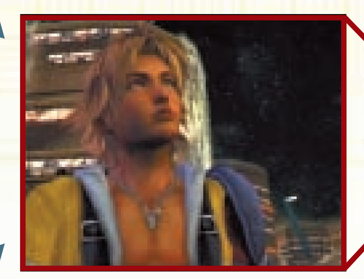
KONSOLEN KRANKHEITEN

Normanpassung

Balken und Geschwindigkeitsverlust

Eine Krankheit, die fast schon im Aussterben begriffen ist: die PAL-Anpassung. Da viele Entwickler in Japan oder den USA sitzen, entwickeln sie Spiele für das heimische TV-System – sprich NTSC. Dieses kommt mit 480 horizontalen Bildzeilen bei 60 Hz (sprich: 60 Bildern pro Sekunde) aus. Zu dumm nur, dass in Europa die PAL-Norm mit 576 Bildzeilen und 50 Hz zum Einsatz kommt. Die Folge: Bei einer simplen Konvertierung in das hiesige Format werden die 480 NTSC-Zeilen in die 576 PAL-Zeilen eingepasst. Schwarze Balken oben und unten, ein leicht gequetschtes Bild sowie ein 17-prozentiger Geschwindigkeitsverlust sind die Folge – bei der PSone war dies häufig der Fall. Inzwischen passen die meisten Entwickler ihr Spiel aber auf volle Zeilengröße und korrekte Geschwindigkeit an. Dennoch kann's zu Rucklern kommen, die in der NTSC-Fassung nicht vorhanden waren. Deshalb bieten manche Hersteller alternativ einen 60Hz-Modus an, der einfach den Fernseher auf die NTSC-Norm zwingt. Ältere TV-Geräte packen Letztere allerdings nicht.

480 Zeilen





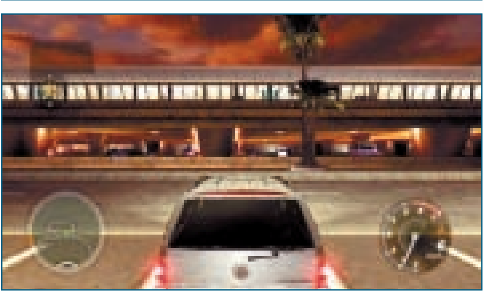
576 Zeilen

Square-Enix enttäuschte oft mit nicht angepassten PAL-Spielen. Bei "Final Fantasy 10" verkommt Held Tidus zum pummeligen Darsteller.





So macht das Sinn: Im 16:9-Modus von "Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball" wird die Sicht aufs Spielfeld erweitert.



In der Xbox-Version von "Need for Speed Underground 2" schneidet der 16:9-Modus das Bild oben und unten ab.

Breitbild

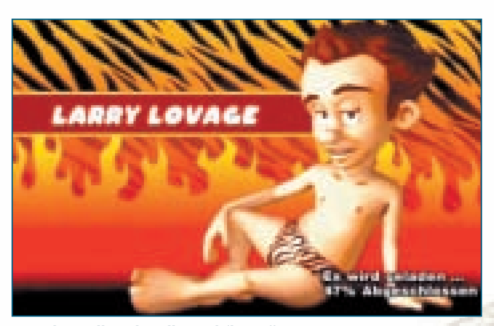
4:3 und 16:9

Breitbild-Fernseher mit der 16:9-Norm finden immer mehr Verbreitung. Deshalb ziehen Softwarehersteller nach und bieten einen entsprechenden Widescreen-Modus in Spielen an. Dabei wird das vorhandene Bild vertikal gestaucht und erscheint schmaler (anamorphe Darstellung). Das 16:9-TV-Gerät zieht das Bild wieder in die Breite und voilà – schon stimmt das Seitenverhältnis wieder. Praktisch: Oft wird das virtuelle Sichtfeld links und rechts erweitert. Allerdings kann es auch zum Umgekehrten kommen: Das Blickfeld wird nicht vergrößert, sondern oben und unten eingeengt – auch um eventuelle Ruckler zu vermeiden.

Ladezeiten

Die ewige Warterei

Ob CD oder DVD – optische Datenträger bieten riesige Speicherkapazitäten, die von Spielen gerne genutzt werden. Dummerweise sind die Silberlinge im Vergleich zu Modulen oder Speicherkarten weit langsamer. Schuld ist der Zugriff: Zuerst muss der Laser in der richtigen Position sein, dann erst können die nötigen Daten von der Disc ausgelesen und in den Arbeitsspeicher geschaufelt werden. Die Folge: Quälend lange Sekunden, die sich nur durch geschicktes Speicher- und Lademanagement vermindern lassen. *ts/os*



Gähn! Selbst aktuelle Titel (hier: "Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude") langweilen mit quälend langen Ladezeiten.

NEXT LEVEL

Gamecube 2 | Playstation 3 | PSP | DS | Xbox 2



Emotionale Spielezukunft

So stellt sich Electronic Arts "Need for Speed" auf NextGen-Konsolen vor: Feinste Details und coole Licht/Schatten-Spiele inbegriffen.

Zitate über NextGen

Großspurige Ankündigungen zu kommenden Konsolen sind nicht neu. Hier eine kleine Auswahl früherer Aussagen:

"In den nächsten Monaten wird man von Acclaim N64-Software sehen, die revolutionär, nicht evolutionär ist."
Der damalige Acclaim-Chef Greg Fischbach über "Turok", 1995

"Am besten versetzen Sie sich in die Welt des Schwarzenegger-Films 'Total Recall' und überlegen, welche Art von Konsole in so eine Umgebung passen könnte."
Nintendos Spiele-Guru Shigeru Miyamoto über den Virtual Boy, 1994

"Wer bezahlt schon 50.000 US-Dollar für eine Workstation, die dieselbe Performance bietet wie eine Videospiel-Konsole für 400 DM?"
Spieleentwickler Eugene Jarvis über das N64, 1997

Next Level-Themen im Überblick:

Wenn Publisher-Riese Electronic Arts spricht, wird die Spieleszene hellhörig – schließlich stellt das weltweit führende Softwarehaus eine Macht neben den drei großen Konsolenherstellern dar. So referierte Anfang Dezember Warren Jenson, Finanz-Chef von Electronic Arts, auf einer Konferenz über NextGen-Titel.

Echte Emotionen?

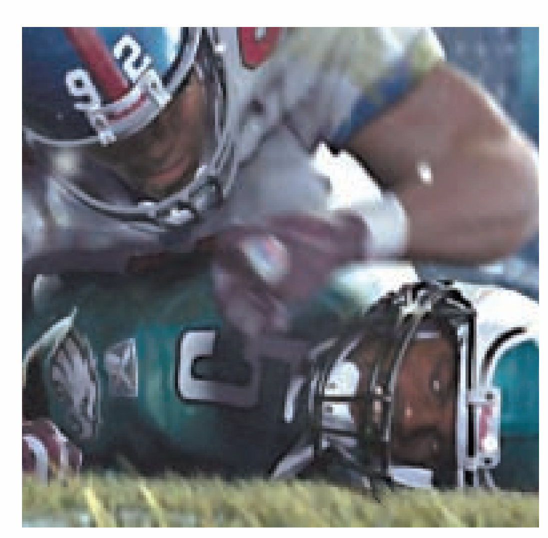
Künftige Spielecharaktere sollen endlich echte Gefühlsausdrücke und Mimiken wiedergeben. Als Beispiel nannte Jenson ein Football-Stadion, in welchem die Charaktere echte Emotionen zeigen. "Das wird in der nächsten Technik-Generation möglich sein", so Jenson. Zwar bezweifeln wir, dass die Gefühle von 80.000 Fans auf den Bildschirm gezaubert werden, dennoch wird's zumindest auf dem Spielfeld spannend: So erwarten uns virtuelle Fußballer, Basketballspieler oder Golf-Profis, die Jubelszenen und Flüche ihrer realen Vorbilder bis ins kleinste Detail exakt wiedergeben – dank vielfacher Rechenpower und massiver Steigerung der Polygonzahl kein Problem. "Wenn man die Polygonzahl betrachtet, werden Szenarien, die jetzt 100.000 Polygone besitzen, dann aus 200 Mio. Polygonen bestehen. Das ist dann eine komplett andere Welt", so Mike Capps, Chef von Epic Games ("Unreal").

Daneben wurde eine Szene aus einem möglichen zukünftigen "Need for Speed"-Teil gezeigt. Spätestens hier wird klar, dass nicht nur die schiere Polygonzahl entscheidet: Erst der Einsatz von Schatten, spiegelndem Lack, dunstiger Luft und fallenden Blättern verleiht der Optik ihren Realismus. Doch das ist bei weitem nicht die Grenze: Rennstrecken könnten ihre Charakteristik je nach Tages- oder Jahreszeit verändern.

Vernetzt

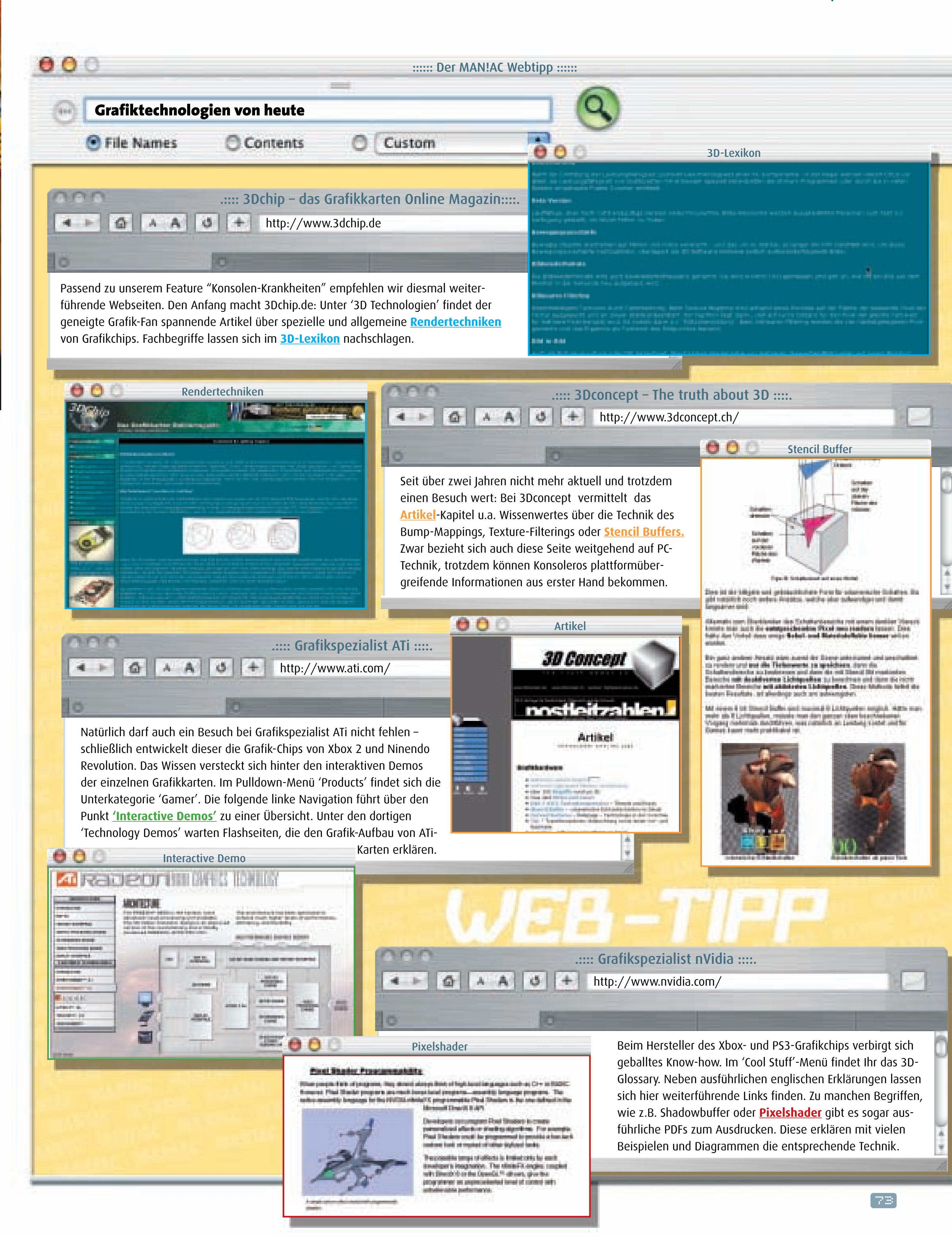
Dennoch bleibt das Spielerlebnis nicht dem Einzelnen vorbehalten. Warren Jenson prophezeit die globale Vernetzung künftiger Konsolen, die in jedem Zimmer zu Hause stehen sollen. Diese können als drahtlose Knotenpunkte im Netzwerk fungieren. Online-Matches in lebendigen Welten und mit unzähligen Spielern steht also nichts im Wege. Electronic Arts will das Online-Geschäft weiter ausbauen und kostenpflichtige Mini-Downloads zur Individualisierung der Spieletitel anbieten. Ähnliches geschieht bereits mit der erfolgreichen "Sims"-Reihe. Unzählige Erweiterungen beleben das Spiel und halten Fans über Jahre hinweg bei der Stange.

Künftige Spielewelten taugen also nicht nur zum plumpen Grafikblender, sondern müssen auch größere Interaktion bieten. Mehr denn je bleiben Entwickler gefordert, solch hochtrabende Versprechen auch in entsprechenden Spielspaß umzumünzen. *ts*



Powered by Emotion? In künftigen Spielen soll es laut EA zu virtuellen Gefühlsausbrüchen kommen – hier ein Beispiel aus "Madden".

TECH-TICKER >> +++ **nVidia entwickelt PS3-Grafik:** Sony und Grafikspezialist nVidia werkeln gemeinsam an einem Grafikprozessor für die PS3 und weiteren Sony-Produkten. Daneben entwickelt nVidia auch Middleware und Developer-Tools. +++ **DS geht online:** Die Entwicklung von Internet-Software für Nintendo DS schreitet voran. Square-Enix portiert derweil den hauseigenen 'PlayOnline'-Service auf das Gerät. +++ **DS vernetzt:** Bis zu 32 Spieler sollen sich bei Nintendos neuester Hardware vernetzen lassen. +++ **PSP hierzulande für 260 Euro?** Eine englische Handelskette nimmt bereits Vorbestellungen für Sonys PSP für 180 Pfund an (ca. 260 Euro). +++ **Xbox-2-Grafikchip fertig:** ATI hat bereits den R500-Chip fertiggestellt, der in der Xbox 2 verwendet wird. +++ **Microsoft erwirbt Grafik-Technologien:** Microsoft kaufte kürzlich Grafik-Patente von Silicon Graphics, um deren Features in kommende DirectX-Versionen und evtl. in künftige Xbox-Generationen zu implementieren.



3Dchip – das Grafikkarten Online Magazin

http://www.3dchip.de

Passend zu unserem Feature "Konsolen-Krankheiten" empfehlen wir diesmal weiterführende Webseiten. Den Anfang macht 3Dchip.de: Unter '3D Technologien' findet der geneigte Grafik-Fan spannende Artikel über spezielle und allgemeine **Rendertechniken** von Grafikchips. Fachbegriffe lassen sich im **3D-Lexikon** nachschlagen.

3Dconcept – The truth about 3D

http://www.3dconcept.ch/

Seit über zwei Jahren nicht mehr aktuell und trotzdem einen Besuch wert: Bei 3Dconcept vermittelt das **Artikel**-Kapitel u.a. Wissenwertes über die Technik des Bump-Mappings, Texture-Filterings oder **Stencil Buffers.** Zwar bezieht sich auch diese Seite weitgehend auf PC-Technik, trotzdem können Konsoleros plattformübergreifende Informationen aus erster Hand bekommen.

Grafikspezialist ATi

http://www.ati.com/

Natürlich darf auch ein Besuch bei Grafikspezialist ATi nicht fehlen – schließlich entwickelt dieser die Grafik-Chips von Xbox 2 und Ninendo Revolution. Das Wissen versteckt sich hinter den interaktiven Demos der einzelnen Grafikkarten. Im Pulldown-Menü 'Products' findet sich die Unterkategorie 'Gamer'. Die folgende linke Navigation führt über den Punkt **'Interactive Demos'** zu einer Übersicht. Unter den dortigen 'Technology Demos' warten Flashseiten, die den Grafik-Aufbau von ATi-Karten erklären.

Grafikspezialist nVidia

http://www.nvidia.com/

Beim Hersteller des Xbox- und PS3-Grafikchips verbirgt sich geballtes Know-how. Im 'Cool Stuff'-Menü findet Ihr das 3D-Glossary. Neben ausführlichen englischen Erklärungen lassen sich hier weiterführende Links finden. Zu manchen Begriffen, wie z.B. Shadowbuffer oder **Pixelshader** gibt es sogar ausführliche PDFs zum Ausdrucken. Diese erklären mit vielen Beispielen und Diagrammen die entsprechende Technik.



Das Urmodell erscheint nur in Japan, verfügt über einen Joypad-Port und spielt lediglich HuCards ab.

DER CHIP-KONZERN NEC UND SPIELEHERSTELLER HUDSON VERWIRKLICHEN MIT DER PC-ENGINE 1987 DEN TRAUM JEDES VIDEOSPIELERS

▲ Die Amis sehen schwarz: 1989 erscheint die 'Turbo Grafx 16'-Konsole, sie ist mit japanischen CD-Spielen kompatibel. Auch hier gibt's nur einen Joypad-Port.

>>> Die Wunderkiste PC-Engine zählt zu den magischen Momenten der Videospiel-Geschichte: Die mirakulöse Technik versteckt sich im Gehäuse der Mini-Konsole und das Gros der Software läuft auf klitzekleinen HuCards – dem damals kleinsten Spiele-Medium. Die Zwitter-Maschine – 8-Bit-Konsole mit einem waschechten 16-Bit-Grafik-Chip – erscheint in Japan 1987. Der nächste Hardware-Meilenstein folgt bereits ein Jahr später: Die neben dem HuCard-Slot zusätzlich mit einem CD-ROM-Laufwerk ausgestattete PC-Engine CD-ROM 2 zeigt der Konkurrenz, wie der Technik-Hase läuft. Doch trotz technischer Überlegenheit und grandiosen 1:1-Automaten-Adaptionen wie "R-Type" und "Galaga '88" liegen die Hardware-Verkäufe weit hinter den Giganten Sega und Nintendo zurück. Die Hauptprobleme bestehen in der späten US-Einführung (1989) unter dem Namen Turbo Grafx sowie Segas Mega Drive, denn letztere Konsole protzt bereits 1988 weltweit mit 'echter' 16-Bit-Technologie. Deswegen schafft es NECs Spitzengerät nie offiziell über den großen Teich. Um den Konkurrenzkampf zu verschärfen, veröffentlicht NEC 1989 die PC-Engine SuperGrafx (grafisch gegenüber dem Vorgänger dezent verbessert) im progressiven Raumschiff-Gehäuse. Das Gerät wird jedoch lediglich von fünf Spielen wie "1941" oder "Ghouls 'n Ghosts" genutzt. 1990 (also ein Jahr nach Nintendos Game Boy) veröffentlicht NEC das mobile Luxus-Handheld PC-Engine GT. Das schwarze Prachtstück glänzt mit einer breiten Spielepalette, farbigem Qualitäts-Display und edler (PC-Engine-)Technik. Doch der hohe Batterieverbrauch, die Größe und der Preis schrecken Konsumenten ab. 1991 mausert sich schließlich die mobile PC-Engine LT mit 7,5 Zentimeter großem, aufklappbarem Display zum begehrten Sammler-Stück. Als produktivster Fremdhersteller (neben Hudson) überzeugt Konami mit Arcade-Knüllern wie "Parodius" und dem besten 2D-"Castlevania" mit dem Namen "Symphony of the Night". Wer sich heute entschließt, das Wunder der späten 80er-Jahre zu kaufen, sollte sich unbedingt folgende Accessoires leisten: NECs Extension Kabel gewährt Euch im Gegensatz zur extrakurzen Originalstrippe den 'Vom-Sofa-aus-Zocken'-Genuss und der Mehrspieler-Adapter ermöglicht packende "Final Match Tennis"- und "Bomberman"-Duelle. *rf* <<

Die PC-Engine im Detail:

CPU-Taktfrequenz:	7,16 MHz
RAM-Speicher:	8 Kilobyte
Modulgröße:	bis 1 Megabyte
Auflösung:	320x224, 512x256
Farben:	32 aus 512
Soundkanäle:	6
Joypad-Ports:	1



Weiterführende Informationen

www.pcengine.de
www.pcengine.com.br/
http://pcenginebible.roarvgm.com/
www.turbografx.net/



▲ Bereits 1988 kaufen Japaner die PC-Engine CD-ROM 2 mit Disc-Laufwerk – der zusätzliche Speicher wird für opulente Zwischensequenzen genutzt.



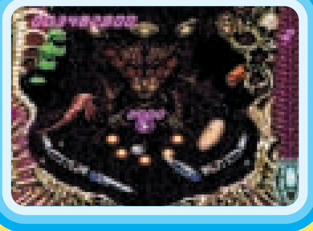
▲ NECs Handheld verzückt Videospieler mit brillantem Farb-Display und edler Technik. So konnte man alle PC-Engine-Hits unterwegs zocken, nur der hohe Batterieverbrauch schmerzt.



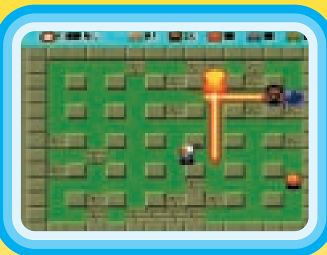
▲ 1991 erscheint das Turbo Duo: Auf dem heiß geliebten Sammlerstück zockt Ihr codefree alle CD-Spiele und amerikanische oder japanische HuCard-Titel. Sogar das Original-"Bomberman" versteckt sich im Edelgerät.



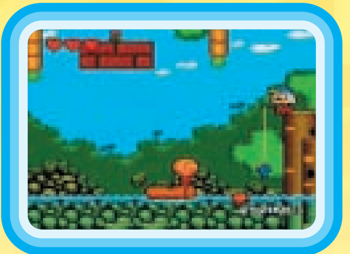
TOP-HITS UND SKURRILES AUS DER PC-ENGINE-MODULBIBLIOTHEK



Alien Crush · 1988 · Naxat Soft
Die furchteinflößende Flippersimulation glänzt mit toller Ballphysik und vielen Extras.

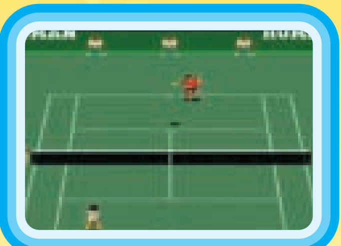


Bomberman · 1990 · Hudson
Alleine durchschnittlich, verkommt "Bomberman" zum absoluten Mehrspielerspaß-Garant.

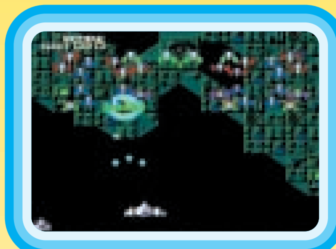


Bonk 1-3 · 1989 · Hudson
Die Trilogie des kopflastigen Vegetariers gehört zu der Königsklasse der 2D-Hüpfer.

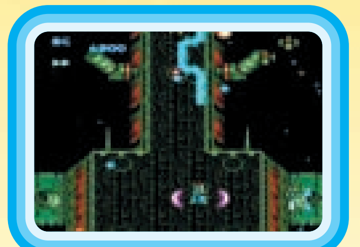
Dragon Spirit · 1988 · Namco
Die Drachen-Ballerei (besser als das Original) überzeugt mit abwechslungsreichen Levels.



Final Match Tennis · 1991 · Human
Spielerisch muss sich die Tennissimulation auch heute nicht hinter Top-Titeln verstecken.



Galaga '88 · 1988 · Namco
Der teils scrollende "Space Invaders"-Verschnitt glänzt mit überragender Spielbarkeit.



Gunhed · 1989 · Hudson
Farbenfrohe Optik, knallharter Schwierigkeitsgrad und opulente Waffenauswahl begeistern.

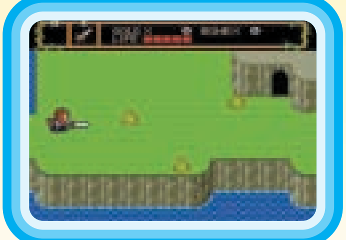
JJ and Jeff (Kato & Ken) · 1990 · Hudson
Das Jump'n'Run der beiden Scherzkekse verzückt mit skurrilem Humor.



Mr. Heli · 1989 · Irem
Mit einzigartigem 'Sammeln-Kaufen-Schießen'-Prinzip erobert "Mr. Heli" die Herzen der Ballerfreunde.



Nectaris · 1989 · Hudson
Der Strategieknaller überzeugt mit starken CPU-Gegnern und exzellenter Steuerung.

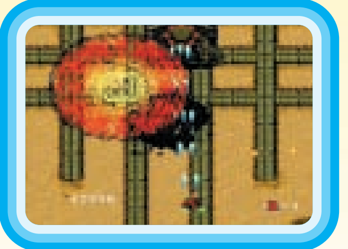


Neutopia · 1989 · Hudson
Dreiste "Zelda"-Kopie, die grafisch überzeugt und in puncto Spielbarkeit ebenbürtig ist.

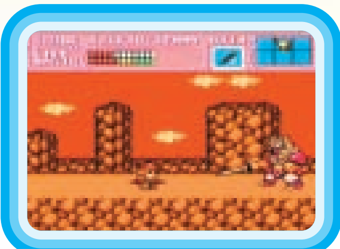
Parodius · 1992 · Konami
Das witzigste Ballerspiel aller Zeiten bietet dazu harte, aber faire Gegner und sexy Endgegner.



R-Type · 1991 · Irem
Shooter der Extraklasse: Mit dem unverwundbaren Satelliten knackt Ihr auch monströse Bosse.

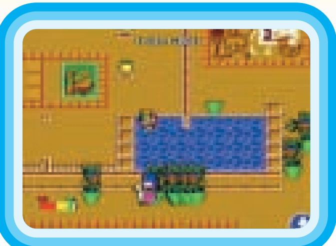


Raiden · 1991 · Hudson
Das diffizile Baller-Inferno quält Einsteiger mit Projektil-Hagel und sauschweren Endgegnern.



Son Son 2 · 1989 · NEC
Brillantes Action-Adventure mit putziger Grafik und zahllosen Geheimnissen.

Splatterhouse · 1990 · Namco
Die düstere Hüpferei lockt Horror-Fans mit grausigen Effekten und verzaubert nebenbei Hüpfspieler.



The New Zealand Story · 1990 · Taito
Trotz abschreckendem Pieps-Sound gehört der süße Kiwi-Held in jede Hüpf-Sammlung.



Toilet Kids · 1992 · Media Rings
Abgefahrene 'Die-Kacke-ist-am-Dampfen-und-muss-weg'-Schießerei für zwei Spieler.



Tsuppori Oozumou · 1993 · Naxat
Bastelt im Editor einen kräftigen Sumo und kämpft Euch zum Yokozuna vor.



Wondermomo · 1989 · Namco
Hektische Rauferei, bei der zum ersten Mal Zuschauer dem Helden nützliche Items zuwerfen.

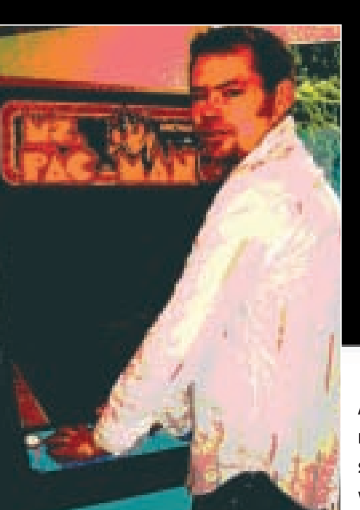


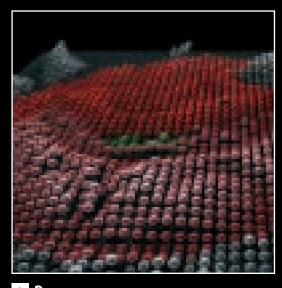
PIXEL KUNST

Kirby Super Star

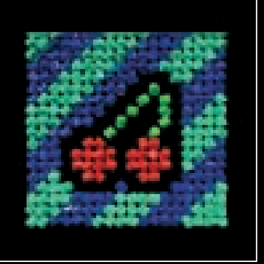
Super Mario Bros. 3

VIDEOSPIELE ALS KULTURGUT: EIN BRITISCHER RETRO-FAN BEWEIST, DASS KLASSIKER AUCH KÜNSTLERISCHEN ANSPRÜCHEN GENÜGEN.

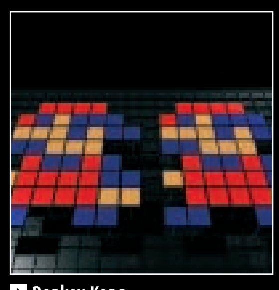




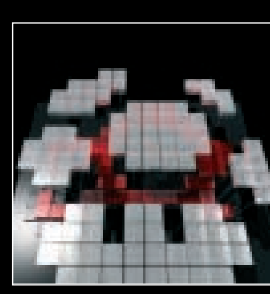
Doom



Mr. Do!



Donkey Kong



Super Mario World

Aus der Not macht der Engländer Richard Horsman (34) eine Tugend: Nachdem vor kurzem sein Arbeitsplatz in der kriselnden IT-Industrie wegrationalisiert wurde, lässt er jetzt seiner kreativen Ader freien Lauf und verwöhnt die Zockerwelt mit kreativen Schöpfungen. Mit Hilfe moderner Render-Technologie verpasst er vorzugsweise klassischen Retro-Motiven eine stilvolle und ansehnliche 3D-Optik, die als schicke Illustration ebenso taugt wie zur Zierde des heimischen Monitor-Hintergrunds. Neben seinen Werken auf diesen Seiten und im 'Gespielte Geschichte'-Bericht sowie dem aktuellen Extended-Cover findet Ihr weitere Kostproben von Richards Können auf seiner Webseite 'Dimension Shift' (http://www.richyho.btinternet.co.uk) – Anregungen und Kommentare an seine E-Mail-Adresse (richyho@btopenworld.com) sind erwünscht. *US*

Im Gespräch mit Richard Horsman über sich und seine Kreationen

MAN!AC: Wie entstand die Idee für Deine Kunstwerke?

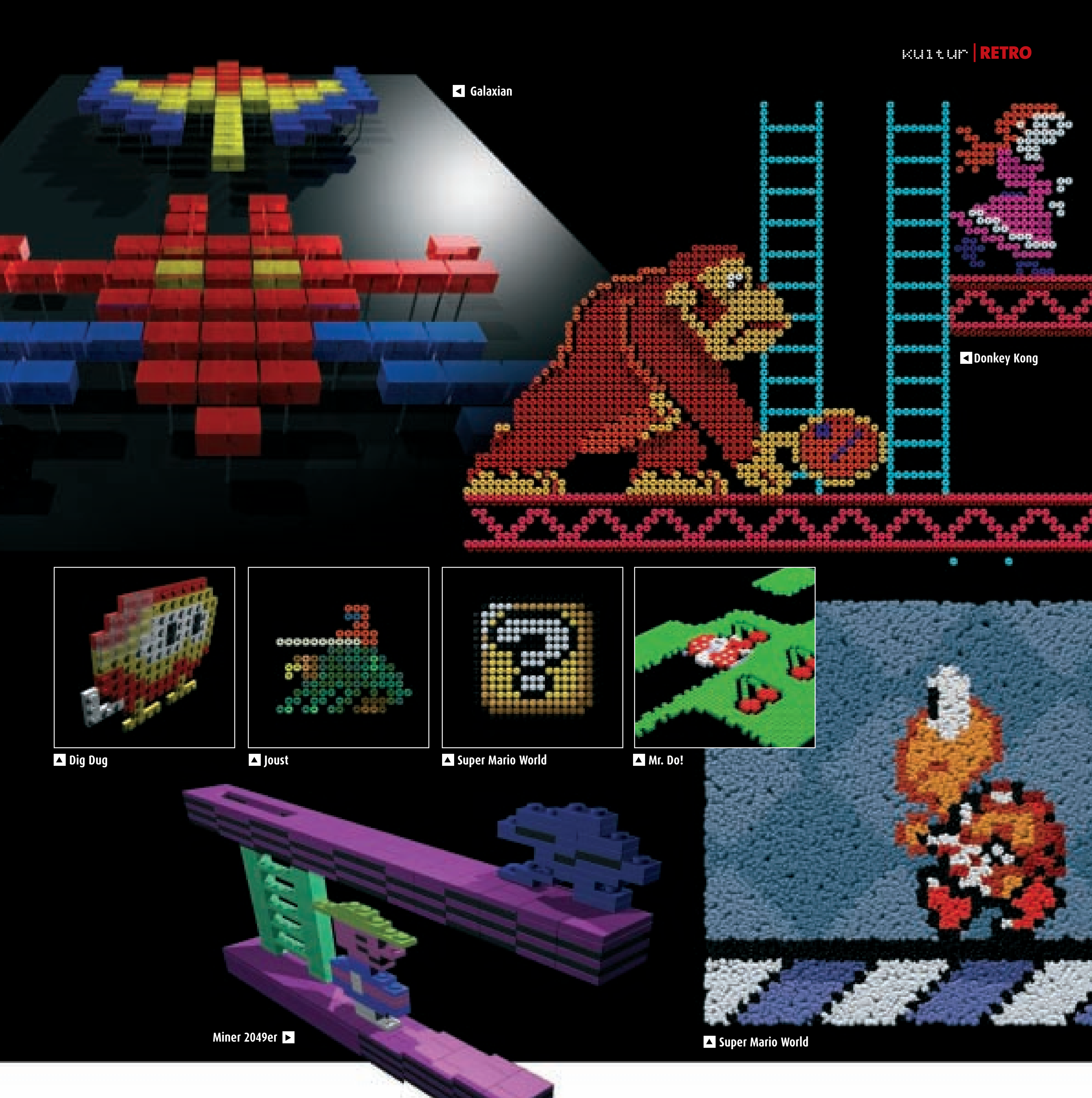
Als ich im Januar 2004 bei einer Suche im Internet keine geeigneten Retro-Motive für einen Bildschirmhintergrund finden konnte, habe ich beschlossen, meinen eigenen mit aus Emulatoren gegrabten Sprites meiner Lieblingsspiele zu basteln. Allerdings wirkten diese vergrößert langweilig und leblos. Ich dachte mir, dass es eine bessere Möglichkeit geben müsste, als eine Figur nur mit faden Punkten wiederzugeben.

MAN!AC: Wie entstehen Deine Bilder?

Ich benutze ein selbst programmiertes, wandelbares System, das jeden Pixel einer Bitmap-Vorlage analysiert. Farbe, Position und andere Daten werden dann als Anweisungsbasis für eine Render-Software gespeichert, die Objekte wie Kugeln oder Blöcke für die Pixel berechnet. Je nach Motiv dauert das derzeit zwischen zehn Sekunden und vier Stunden.

MAN!AC: Wie erzielst Du Dinge wie plastische Tiefe oder die Positionierung?

Die dreidimensionale Anordnung orientiert sich natürlich an der Pixel-Position in


Galaxian

Donkey Kong

Dig Dug

Joust

Super Mario World

Mr. Do!

Miner 2049er

Super Mario World

der Vorlage. Tiefenunterschiede erzeugt man z.B. durch die Berücksichtigung der Leuchtkraft des Objekts. Mein System entwickelt sich kontinuierlich mit neuen Funktionen weiter, wenn etwa Auftragsarbeiten frische Anforderungen stellen. Dank der steigenden Komplexität gibt es praktisch unendlich viele Modifikationsmöglichkeiten, die entsprechendes Experimentieren und manuelle Korrekturen erfordern – 'Point & Click' geht darum noch lange nicht.

"8 X 11 PIXEL GROSSE 'SPACE INVADERS'-SPRITES SIND NICHT EINFACH NUR 88 PUNKTE."

MAN!AC: Wieso konzentrierst Du Dich auf Retro-basiertes Material?
Mein System produziert ein ausgeprägtes Erscheinungsbild, das mit kleinen 8-Bit-Vorlagen am besten funktioniert – das macht es für klassische Motive besonders passend.

MAN!AC: Spielst Du auch vor allem Retro-Klassiker?
Ich mag eigentlich von allem etwas. Allerdings bevorzuge ich Spiele, die man auch mal nur für eine halbe Stunde zwischendurch daddeln kann statt zwei Wochen dran zu sitzen. Das findet man bei Klassikern wie "Ms. Pac-Man" oder "Galaga '88" eben häufiger. Ich habe aber auch alle Next-Generation-Systeme und vergnüge mich mit aktuellen Titeln.

MAN!AC: Welche Konsole gefällt Dir am besten?
Der Dreamcast. Er bietet mir immer noch am meisten Spielspaß von allen meinen Systemen. Für mich liefert er eine viel authentischere Arcade-Erfahrung als PS2, Xbox oder Gamecube.

MAN!AC: Was sind Deine alten und neuen Lieblingsspiele?
Bei den Automaten "Galaga", im Retro-Bereich "Manic Miner" (ZX Spectrum) und "Super Mario 64" (N64). An aktuelleren Titeln mag ich besonders "Ikaruga" (Gamecube).

MAN!AC: Sind moderne Polygonoptik-Spiele für kreative Kunst geeignet?
Oh ja! Ich erkunde gerade neue Wege, solche Bilder neu zu präsentieren. Fragt in sechs Monaten nochmal danach!

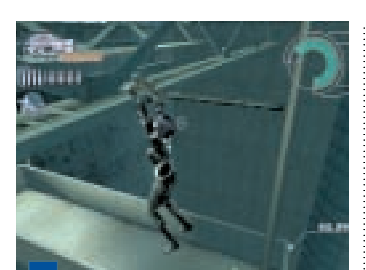


Titel: Twin World – **Hersteller:** Ubisoft/Blue Byte – **Jahr:** 1990 – **System:** Amiga, Atari ST, C64

Ubisoft verpasst seinen Helden gerne mal eine zünftige Gesichtsbehaarung, doch nicht für jeden Charakter bringt's die erhoffte Wirkung. Während Superspion Sam Fisher dadurch an Charisma gewinnt, wirkte der kleinwüchsige Star dieser Heimcomputer-Hüpferei eher abschreckend.



Ghost in the Shell Stand Alone Complex



PS2 Klettern, hangeln, springen: Motoko beherrscht die ganze Palette.



PS2 Im Arenenkampf steuert Ihr den Roboter Tachikoma.



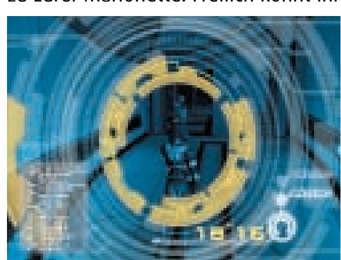
PS2 Bei Batou haben Gegner wenig zu Lachen. Dafür ist der grobschlächtige Waffenkenner nicht ganz so flink beim Ausweichen von Kugeln wie seine Kollegin.

"Ghost in the Shell" gehört wohl zu den bekanntesten Animes weltweit und gilt unter Genrefans gemeinhin als Meisterwerk des Cyberpunks. Weniger weit verbreitet ist die TV-Serie "Ghost in the Shell: Stand Alone Complex", die als Vorlage für das gleichnamige Videospiel herhält. Abwechselnd schlüpft Ihr in die Rolle des Cyborgs Motoko Kusanagi und des Kollegen Batou, um einer Terrororganisation das Handwerk zu legen. Wer der komplexen Story um die beiden Spezialagenten folgen will, muss Geduld beweisen. Alle naselang stellt ein Mitglied Eures Teams Funkkontakt zu Euch her und informiert über neu gewonnene Erkenntnisse. Die Herrschaften interessierte es dabei wenig, ob Ihr gerade am Kämpfen seid oder über einen gähnenden Abgrund hangelt. Der Ablenkung zum Trotz sind die Kämpfe dank unterschiedlicher Techniken und Waffen mit wenig Aufwand gut zu meistern. Primär greift Ihr auf zwei Schusswaffen und diverse Granaten-Varianten zurück, um dem Feindvolk die Meinung zu geigen. Fehlt in Gebäuden der Raum für die explosiven Argumente oder steht ein Gegner direkt vor Euch, lassen Motoko und Batou die Fäuste beziehungsweise Füße kreisen. Drückt Ihr mehrmals die Nahkampftaste hintereinander, vollführt der Charakter gar eine Combo-Attacke, die richtig angewandt den Feind aus den Socken haut. Das will allerdings geübt werden, denn die Schlag- und Schussaktionen liegen gewöhnungsbedürftig auf den beiden linken Schultertasten. Mit der rechten Seite springt Ihr, haltet Euch an Vorsprüngen fest und könnt Kugeln ausweichen. Aufgrund chaotischer Kameraschwenks enden die kunstvollen Rückwärtssalti von Motoko nicht selten tödlich – entweder weil Ihr in die Tiefe stürzt oder den Gegner aus den Augen verliert.

PS2 Kämpfen mit Stil: Mit den Füßen voran springt Motoko dem Gegner ins Gesicht, was mal mehr, mal weniger effektvoll in Szene gesetzt wird.

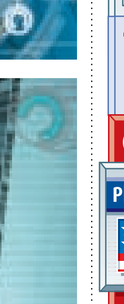
Alles unter Kontrolle

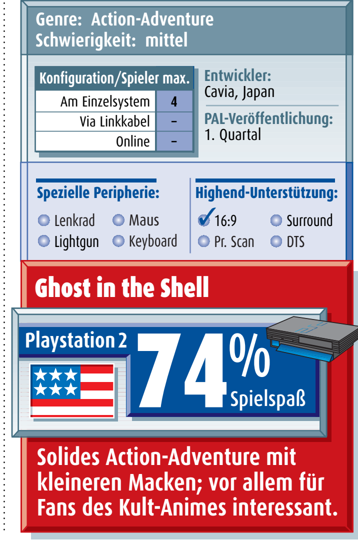
Ohne Kameraprobleme und ohne viel Aufhebens um die eigene Person lassen sich Gegner mit der Fähigkeit 'Hacking Infiltration' überwältigen. Zuvor bedarf es allerdings der Unit I.D. Data eines erledigten Gegners. Mit Hilfe des erbeuteten Hacking Infiltration Codes könnt Ihr dann die Kontrolle über einen Soldaten übernehmen. Ein blau blinkendes Symbol signalisiert, welcher der Feinde für Eure Hackerkünste anfällig ist. Setzt innerhalb eines Zeitlimits zwei Kreise zusammen und der arme Wicht wird zu Eurer Marionette. Freilich könnt Ihr auch die Schaltkreise von Robotern übernehmen und mit einer kleinen Drohne etwa durch Luftschächte krabbeln. Bedarf es etwas mehr Feuerkraft, schlüpft Batou schon mal in die Blechhülle des Kampfroboters Tachikoma. Im Multiplayer-Modus dürft Ihr wählen, ob Ihr lieber mit einem Blechkameraden oder Soldaten zu den Deathmatch-Varianten 'Battle Royal' und 'Team' antretet.
Technisch überzeugt die saubere Präsentation. Weniger gefallen dagegen die tristen Levels, die Kameraprobleme und das auf Dauer etwas eintönige Spielprinzip – für solide Kurzweil-Action reicht's aber allemal. *jw*





PS2 Fügt beim Hacking die Kreise zusammen, um Gegner zu übernehmen.





Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Cavia, Japan
PAL-Veröffentlichung: 1. Quartal

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9 (✓), Surround, Pr. Scan, DTS

Ghost in the Shell
Playstation 2 – 74% Spielspaß

Solides Action-Adventure mit kleineren Macken; vor allem für Fans des Kult-Animes interessant.

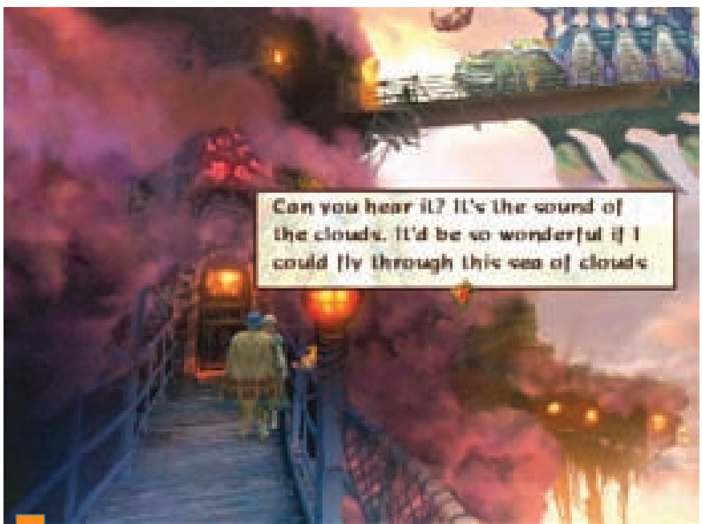
Baten Kaitos Eternal Wings and the Lost Ocean



NGC Am Wasserfall rauscht das Nass über den kompletten Bildschirm: Achtet auf spritzende Gischt, die Euch vom Felsen spült – dann müsst Ihr wieder hoch klettern.

NGC Die vielfältigen Combo-Varianten der Magnuse ermöglichen Euch schon nach wenigen Stunden ausgefallene Manöver – aber nur mit dem passenden Blatt!

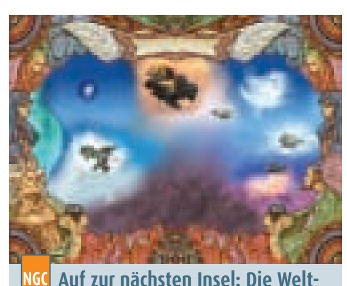
Wer Rollenspiele durchzockt wie andere Prügelspiele, kennt die Standardprozedur in und auswendig: Plaudern, Kerker erforschen und den Boss plätten, dann geht's weiter zum nächsten Abschnitt. Zwischendurch warten zahllose Kämpfe, in denen man die immer gleichen Menüs durchklickt – da wird's selbst RPG-Liebhabern schon mal langweilig. "Baten Kaitos" ist die Rettung, denn in dem Rollenspiel ist einfach alles ganz anders: Allein die fabelhafte Grafik ist derart fantasievoll, dass Ihr stellenweise gar nicht so recht wisst, was da eigentlich gerade passiert – zum Glück könnt Ihr Euch mit dem Helden Kalos direkt unterhalten und jegliche Beobachtungen sowie weitere Vorgehensweisen diskutieren, das ist Teil des wundersamen Abenteuers. Mit Euren gemeinsamen Entscheidungen lassen sich zudem verschiedene Handlungsvarianten entdecken, die letztendlich allerdings zum selben Finale führen. Der rachsüchtige Bengel ist bisweilen ganz schön herzlos: Ohne mahnende Worte lässt er selbst hilflose Mädels am Straßenrand liegen. Trotzdem solltet Ihr Euch aber nicht dauernd querstellen und dem Hitzkopf auch mal seinen Willen lassen. Nur wenn die Chemie zwischen Spieler und Helden stimmt, trumpft er mit vielfältigen Combo-Attacken auf.



NGC Rauchende Welten im Sonnenuntergang: Die märchenhafte Grafik wird nur von den marionettenhaften Helden-Animationen getrübt.

Die Magnuse

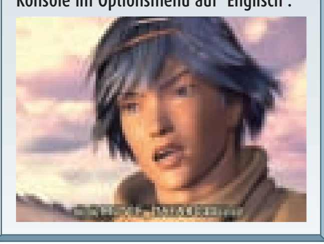
Aber mal ganz von vorn: "Baten Kaitos" spielt in einer kunterbunten Wunderwelt, die aus schwebenden Inseln besteht. Für Aufregung sorgt das böse Imperium, das mit göttlichen Mächten die Welt ins Unglück stürzen will. Krieger Kalos, Priesterin Xelha und weitere Helden stellen sich den Eroberern in den Weg: Ihr erforscht mit Eurer Party Städte, Tempel und monsterreiche Landschaften, die durch bildschirmgroße Oberweltkarten miteinander verbunden sind – soweit kennen sich Rollenspieler aus. Die göttlichen Mächte schlummern allerdings in so genannten Magnusen, die den kompletten Spielablauf prägen. Magnuse sind kartenförmige Magiebehälter, in die sich quasi alles bannen lässt: Obst, Waffen, Zauber und sogar Feuer – so könnt Ihr das Element etwa von einem Ofen zu einer weit entfernten Feuerstelle tragen. Tauschhandel ist in der Welt von "Baten Kaitos" geübte Praxis: Die vielen Rätsel funktionieren über Schlüssel-Items, die Ihr sucht oder entwickelt. Der Magnus-Inhalt wird nämlich nicht konserviert. Obst



NGC Auf zur nächsten Insel: Die Weltkarte bereist Ihr mit dem Luftschiff.



Wenn Ihr "Baten Kaitos" per Freeloader auf einer Euro-Konsole zockt, erblickt Ihr statt Menüs und Untertitel nur Platzhalter (Bild) und Buchstabenchaos. Die automatische Sprachwahl ist in die US-Version nämlich schon eingebaut, nur die passenden Texte fehlen. Schaltet deshalb Eure Konsole im Optionsmenü auf 'Englisch'.





NGC Combo-Logik: Den 'Spark of Life' könnt Ihr nur ausspielen, wenn Ihr vorher einen Level-1-Zauber beschwört – achtet auf die römischen Ziffern.

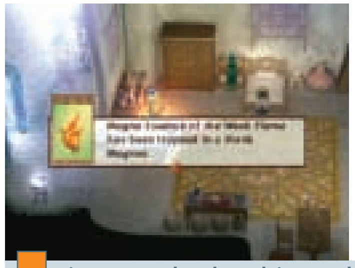


NGC Die meisten Passanten wollen tauschen: Sprecht sie mehrmals an, um ihre geheimen Wünsche zu erfahren – habt Ihr Käse im Magnus, könnt Ihr antworten.

verdirbt mit der Zeit, Metall verrostet und Milch vergammelt zu Joghurt und Käse – der Koch sucht bestimmt danach! Trotzdem bleiben alle Waren nützlich: Schimmelproviant werft Ihr einfach Monstern in den Rachen, das wird ihnen den Magen ordentlich umdrehen. Magnuse könnt Ihr finden, kaufen und selbst bannen.

Kartenkämpfe

Alle Monster erspäht Ihr in der Landschaft, wegen der engen Pfade könnt Ihr aber nicht immer ausweichen: Die Kämpfe funktionieren ebenfalls mit Magnusen, denn neben den Item-Containern für den einmaligen Gebrauch gibt es auch Dauerkarten für die Duelle: Waffen, Rüstungsteile, Zauber und Heilzubehör arrangiert Ihr für jeden Helden in einem eigenen Deck. Diese Karten werden gemischt, dann zieht Ihr ein Blatt von drei und später mehr Karten: Während Helden und Monster sich schlagen, spielt Ihr sie in Echtzeit aus – lediglich beim Anvisieren der Feinde könnt Ihr Euch Zeit lassen. Bei vielen Aktionen spielt Ihr gleich mehrere Karten: Im Angriff verkettet Ihr z.B. verschiedene Waffen und Zauber zu Combos, wobei jede Waffe für einen Schlag mit selbiger steht. Zauber können sich gegenseitig neutralisieren, etwa Feuer mit Wasser – Ihr müsst also schnell legen und trotzdem gut aufpassen, denn unentschiedene Spieler brechen die Combo ab! In der Abwehr legt Ihr Rüstung und Schilde, Ihr könnt aber auch Paraden mit der Klinge wagen – ein offensiv arrangiertes Deck kann also auch in der Defensive nutzen. Weil Euer Blatt ständig wechselt, spielen sich die Kämpfe abwechslungsreicher als die Fights in anderen Rollenspielen: In jedem Kampf müsst Ihr Eure Strategie neu planen, das garantiert Abwechslung. Ihr könnt allerdings auch Pech haben: Wer beim Obermotzkampf im entscheidenden Augenblick erstklassige Folgeschläge, aber keinen nötigen Combo-Starter in der Hand hat, bricht schon mal in Tränen aus. Die mitunter kurzen Reaktionszeiten für die Abwehr stellt Euch zudem vor ein weiteres Problem: Mit dem Analogstick klappt der Kartenwechsel oft nicht präzise, bald nutzt Ihr nur noch das Steuerkreuz.



NGC Mit Magnusen löst Ihr auch im Unterholz Rätsel: Schnappt Euch Feuer aus einem Ofen (links) und brennt damit Holz oder Gestrüpp nieder (rechts).



NGC Nicht einfach nur ein Bild: Schatten fallen auf Eure Helden, Lichtquellen schimmern auf ihnen – wegen der entfernten Kamera bemerkt Ihr das aber nicht immer.

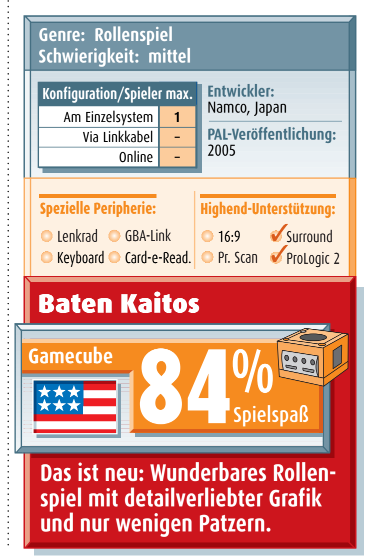


NGC Magnus-Laden: Alle Gegenstände und Zauber kauft Ihr in einem Menü.

Zaubergrafik

Die wundersame Optik lässt Euch richtig staunen: Obwohl die Hintergründe gemalt wurden, bezaubern sie mit vielen animierten Details wie tanzenden Ästen und vorbeiziehenden Wolken – besonders beeindruckend sind die rauschenden Wasserfälle und Flüsse, hier fühlt Ihr Euch stellenweise wie im Renderfilm. Weniger spektakulär sind allerdings Gestik und Digi-Stimmen der Helden: Die Kamera verweilt meist in der Totalen und viele Dialoge wirken unnatürlich, manche sogar gelangweilt runter gelesen. Trotz dieses Mankos ist "Baten Kaitos" ein aufregendes wie anspruchsvolles Abenteuer, das frischen Wind ins innovationsmüde Rollenspielgenre bringt. *oe*

Testmuster zur Verfügung gestellt von ACME, Tel. 0700/84342637, www.acme-online.nl

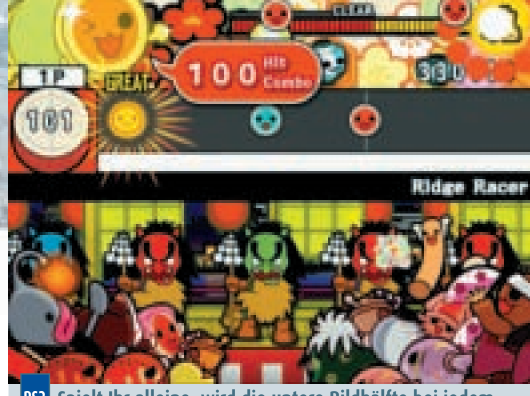


Taiko Drum Master

VIDEO AUF DVD!




PS2 Nett, aber nebensächlich: Das schräge Minispiel-Trio schult Euch in Balance-Übungen (links) oder ausdauerndem Melonenmampfen (rechts).



PS2 Spielt Ihr alleine, wird die untere Bildhälfte bei jedem Song mit anderen schrillen Nippon-Optiken gefüllt.

Auch wenn es für westliche Spieler anders aussehen mag, "Taiko Drum Master" ist kein Abklatsch des ebenfalls von Namco entwickelten Gamecube-"Donkey Konga": Vielmehr beruht ersteres auf der Grundidee der langlebigen "Taiko No Tatsujin"-Spielhallenreihe, von dem nun wiederum nach mehreren japanischen PS2-Episoden die erste West-taugliche Fassung vorliegt.

Genre: Musikspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Namco, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht geplant

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Force F., Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, Pr. Scan, DTS

Taiko Drum Master
Playstation 2 – 81% Spielspaß
Launiger Trommelspaß mit feinen Songs, schriller Aufmachung und gelungenem Controller.

Trommeln mit Tradition

Statt wie beim Affenspaß mit der Hand auf Bongos einzudreschen, agiert Ihr hier mit einem den traditionellen japanischen 'Taiko'-Trommeln nachempfundenen Controller, der gleich im Set enthalten ist. Per Ständer wird das flache Schlaggerät schräg aufgestellt, so dass Ihr bequem mit einem Paar Drumsticks sowohl das in zwei Trefferzonen unterteilte Fell als auch den Rand erreicht. Im harten Praxistest erwies sich das Gerät als angemessen robust und gut reagierend, solange Ihr nicht bestimmte Stellen wie z.B. die nicht abgefragte Mitte trefft.

Startet Ihr ein Lied, laufen Symbole über den Bildschirm, die Ihr zeitgenau treffen sollt: Je nach Farbe und Form sind ein oder beide Felder von Fell oder Rand bzw. ein Trommelwirbel fällig. Neben der musikalischen Betätigung alleine oder im Duo dürft Ihr alternativ bei drei schrägen, aber recht simplen Minispielen ran.
Zwar fehlt im Vergleich zu "Donkey Konga" die Möglichkeit, als Quartett zu trommeln, trotzdem macht "Taiko Drum Master" mehr Spaß: Die Musikauswahl fällt trotz viel College-Rock-Einfluss etwas ungewöhnlicher aus, bringt aber das Rhythmusgefühl prima rüber – das Schlagstockschwingen fühlt sich einfach besser an. Da leider eine Europa-Veröffentlichung nicht abzusehen ist, hilft nur der Griff zum Import: Für Musikspielfans lohnt sich's auf jeden Fall. *us*

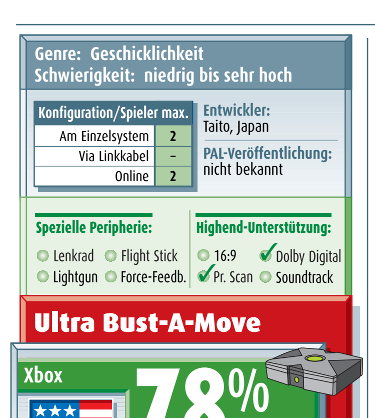
▪▪▪ Ein Kessel Buntes ▪▪▪

Die 31 Songs von "Taiko Drum Master" bieten für (fast) jeden Geschmack etwas

Pop/Rock:	Girls & Boys	**Namco-Originale:**
ABC	Killer Queen	Soul Calibur 2: Brave Sword, Braver Soul
That's The Way (I Like It)	Lady Marmalade	The Genji and The Heike Clans
The Impression That I Get	Are You Gonna Be My Girl	Ridge Racer
Tubthumping	My Sharona	Taiko March
Walking on Sunshine	**Klassik:**	Don Rangers
Material Girl	Beethoven's Symphony No. 5	Katamari On The Rocks
Love Shack	William Tell Overture	Dragon Spirit
Toxic	Carmen Prelude	**Anime/TV:**
I'm A Believer	Foster's Medley	Rock the Dragon (Dragonball Z)
Slide	Symphony No. 25 in G Minor	Bowling For Soup (J. Neutron)
American Girls	Hungarian Dances No. 5	

Ultra Bust-A-Move

VIDEO AUF DVD!



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	2

Entwickler: Taito, Japan
PAL-Veröffentlichung: nicht bekannt

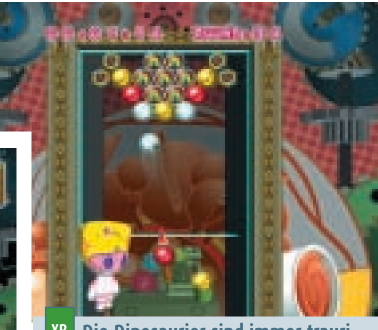
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ Pr. Scan, Soundtrack

Ultra Bust-A-Move
Xbox – 78% Spielspaß
Spielerisch gewohnt gute Knobelei mit einigen witzigen Modi, aber dafür potthässlicher Optik.

Taito scheint beim Xbox-Knobeldebüt jeglicher Sinn für Ästhetik abhanden gekommen zu sein: Statt die bewährte Knuddeloptik rund um die Dinos Bub und Bob beizubehalten, müssen Puzzle-Fans sich mit einem neuen Design anfreunden. Konfus wirkende Pastell-Farbkombinationen, uninspirierte Hintergrundmuster und schlichtweg hässliche Polygongestalten bremsen die Stimmung beträchtlich.
Das Spiel selbst geriet gewohnt solide und trumpft gar mit ein paar guten Ideen auf: So dürfen erstmals via Xbox Live zwei Leute online gegeneinander ran, wiewohl die Internet-Option an Kargheit kaum noch zu überbieten ist. Mehr Sinn machen da schon die frischen Knobelmodi: Vorgegebene Blasenkombinationen sollen mit nur einem einzigen Schuss komplett aufgelöst werden, bei der 'Blind'-Variante erkennt Ihr die Kugelfarben erst, wenn Ihr mal drauf gefeuert habt. Noch kniffliger fällt schließlich die 'Schaukel'-Übung aus: Hier ist der Rahmen nicht fest verankert, d.h. mit jeder neuen Blase verändert Ihr das Gleichgewicht – wer nicht auf die Balance achtet, kippt das ganze Spielfeld.
Wer die fiese Optik überwinden kann, bekommt erneut eine feine Knobelei für zwischendurch. *us*



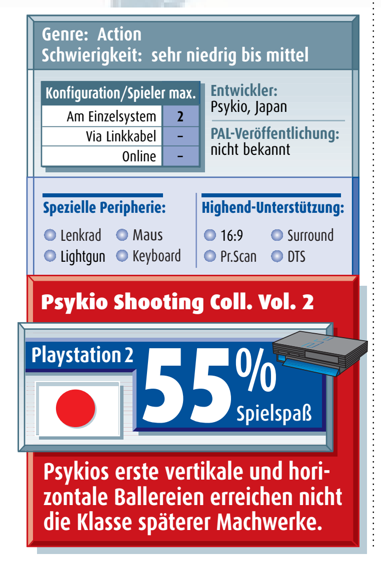
XB Frische Idee: Kugelt Ihr zu einseitig, kippt der ganze Kasten um.



XB Die Dinosaurier sind immer trauriger: Bub und Bob wurden wohl gefeuert.

Psykio Shooting Collection Vol. 2

In der zweiten "Shooting Collection" wandelt Psykio auf mystischen Pfaden: Denn in den beiden Shoot'em-Ups steuert Ihr nicht etwa ein gewöhnliches Fluggerät, sondern wählt zwischen verschiedenen Shoguns und weiblichen Samurais. Auch die Gegner stammen direkt aus der japanischen Fabelwelt des Mittelalters. Wir starten die Baller-Exkursion durch die Geschichte mit Psykios erstem Vertikal-Shooter: "Sengoku Ace" (1993). Ballert Euch hier einzeln oder zu zweit durch acht bizarre Welten mit gruseligen Endgegnern.



Fliegende Samurais

Eure Standardwummen rüstet Ihr via Sammeln von P-Kapseln auf, jeder Charakter verfügt zudem über zerstörerische Superbomben. Die Klasse späterer Psykio-Vertikal-Ballereien erreicht "Sengoku Ace" nicht. Dazu fehlen taktische Endgegnerscharmützel wie in der "Strikers"-Serie oder kluge "Dragon Blaze"-Waffenwechsel.

Der Nachfolger "Sengoku Ace Episode 2" ("Sengoku Blade") wandelt auf horizontalen Ballerpfaden. Wählt aus fünf Charakteren mit unterschiedlichen Grundwaffen und bekämpft die finsteren Mächte der japanischen Unterwelt – spielerisch jedoch nicht sonderlich fordernd. Wer ein Fable für mystische Horizontal-Ballereien hat, kramt lieber das exzellente "Gynoug" für Segas Mega Drive hervor. *rf*

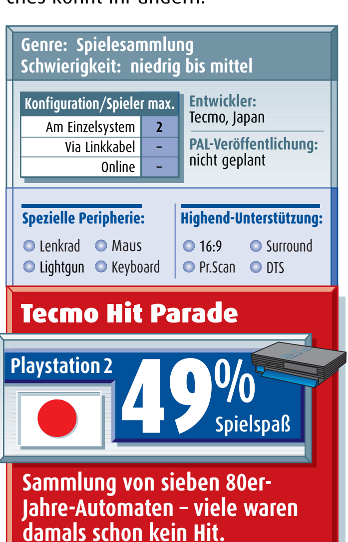

PS2 Bei Psykios erster vertikaler Ballerei geht's im alten Japan reichlich gemütlich zu.




PS2 "Sengoku Blade" ist Psykios erste horizontale Ballerei: Mit voller Bewaffnung und zweitem Spieler fordern Bosse und Zwischengegner kaum.

Tecmo Hit Parade

Tecmo entstaubt einige Automaten der 80er-Jahre aus der hauseigenen Mottenkiste. Darunter befinden sich einige Arcade-Titel, die unter dem früheren Label Tehkan erschienen sind. Alle Spiele sind orginialgetreu emuliert – selbst die DIP-Switches könnt Ihr ändern.



Den Anfang macht die dreiste "Phoenix"-Kopie "Pleiads" (1981). Rettet die Welt vor fürchterlichen Aliens und besiegt am Ende in einem vertikal scrollenden Level das Mutterschiff. Die futuristische Panzer-Ballerei "Senjyo" (1983) langweilt dagegen schon zu Beginn mit einschläferndem Spielprinzip und schmalbrüstigem 3D-Effekt.

Sieben auf einen Streich

In "Star Force" (1984) ballert Ihr in traditioneller Vertikal-Shooter-Manier auf Invasoren – spielerisch jedoch weit hinter "Xevious" zurück.

Das kunterbunte "Bomb Jack" (1984) war dagegen ein echter Hit: Euer Protagonist sammelt im schmucken Superheldenkostüm Bomben ein – kluge Köpfe folgen der brennenden Lunte – dadurch erhaltet Ihr extra viele Bonuspunkte oder die Gegner einfrierende Extrawaffe. Nach 18 Levels ist jedoch Schluss.

Beim "Tecmo Cup" (1985) dribbelt Ihr von Eurem Strafraum zum gegnerischen. Der CPU-Kontrahent stellt keine Herausforderung dar, da die 'Von-schräg-schießen'-Taktik immer funktioniert – die Zweispieler-Option sorgt aber kurzfristig für Laune. Das Original spielt Ihr übrigens mit Trackball-Steuerung.

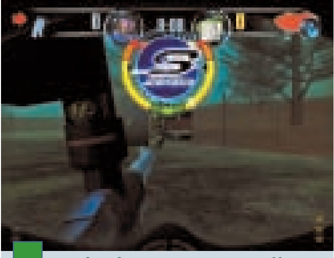
Die Flippersimulation "Pinball Action" (1985) enttäuscht mit obskurer Ballphysik und einfallslosem Tisch. Den Abschluss macht der Denk- und Geschicklichkeitshit "Solomon's Key". Das beste Spiel der Kollektion überzeugt mit diffizilem und überaus intelligentem Leveldesign. Eure Spielfigur Dana zaubert oder entfernt Steinblöcke, um an die begehrten Levelschlüssel zu kommen – insgesamt trotzdem eine bescheidene Sammlung. *rf*


PS2 Dreist: Früher waren Kopien wie "Pleiads" häufig anzutreffen. "Bomb Jack" gefällt mit klugem Spielwitz. Taktik bei "Tecmo Cup": von der Seite ins lange Eck – Tor! Knackige Rätseleien gibt's in "Solomon's Key" (von oben links nach unten rechts).

Greg Hastings' Tournament Paintball



XB Knapp verfehlt: Das Suchen von Deckung ist überlebensnotwendig.

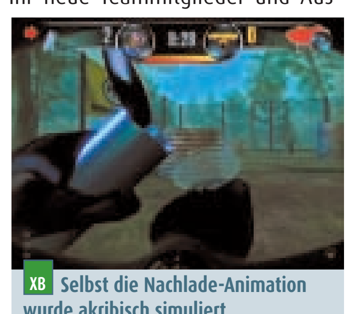


XB Werdet Ihr am Körper getroffen, gibt's eine Geschicklichkeitseinlage.

Was ist Paintball? Die Simulation eines tatsächlichen Gefechts. Und was ist ein Paintball-Spiel? Die Simulation einer Simulation eines Gefechts. Das mag zwar paradox klingen und die Entwicklung eines solchen Titels in Frage stellen – aufgrund der Beliebtheit dieser Freizeitbeschäftigung in den USA gibt's mit "Greg Hastings' Tournament Paintball" tatsächlich ein solches Spiel. Gemeinsam mit zwei Teamkameraden tretet Ihr in Drei-Gegen-Drei-Matches gegeneinander an. Schauplatz der Auseinandersetzungen sind nicht wie in anderen First-Person-Shootern dunkle Gänge und Ruinen, sondern reale Paintball-Felder.

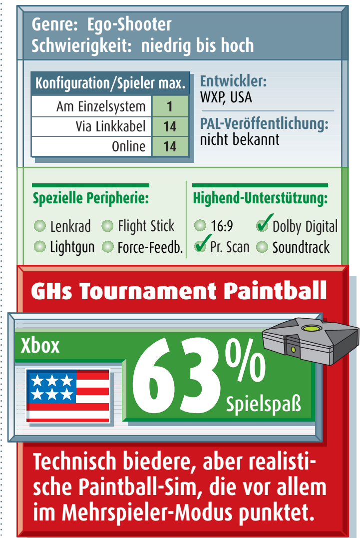
Realismus pur...

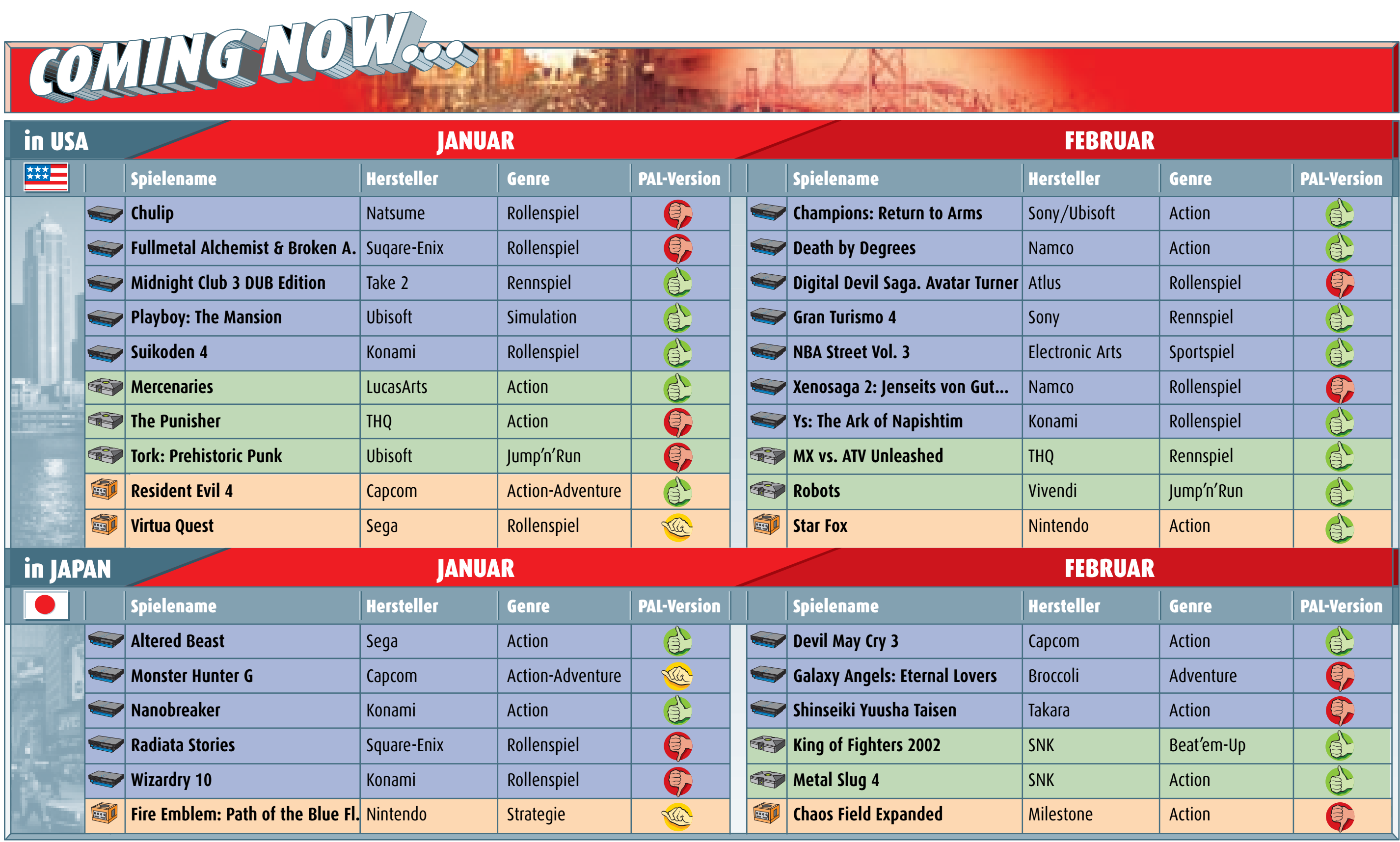
...ist das Motto. Die Entwickler verzichteten bewusst darauf, das Spielprinzip mit unpassender Daueraction oder Gimmicks anzureichern. Stattdessen gibt's Paintball, wie es tatsächlich ist. Strategisches Vorgehen, Zusammenarbeit unter den Teammitgliedern und das geschickte Nutzen von Deckungen sind somit Trumpf. Denn wenn Ihr blindlings vorwärts stürmt, ist die Runde für Euer Team schneller beendet, als Euch lieb ist.
Erleidet Euer Spieler einen Körpertreffer, erhaltet Ihr ihn mit etwas Geschick sogar am 'Leben'. Drückt Ihr zum richtigen Zeitpunkt den X-Button erhält Euer Polygon-Sportler eine neue Chance. Gelingt dies nicht oder knallt Euch die Farbpatrone direkt an die Rübe, übernehmt Ihr einfach einen der verbliebenen Mitspieler.
Die Steuerung orientiert sich am gängigen Ego-Shooter-Standard. Allerdings könnt Ihr je nach Gusto die Waffenhand wechseln und die Duckhaltung arretieren. Zudem lugt Ihr per Tastendruck vorsichtig um die Ecken, was – eine gute Reaktion vorrausgesetzt – eine hervorragende Lebensversicherung sein kann.
Im Offline-Modus warten zahlreiche, quer über Nordamerika verteilte Turniere auf Euch, nach deren Gewinn Ihr neue Teammitglieder und Ausrüstung erwerben könnt.



XB Selbst die Nachlade-Animation wurde akribisch simuliert.

Echter Spaß kommt allerdings erst online oder via System Link auf. Leider verzichteten die Entwickler auf einen Mehrspieler-Modus via Splitscreen. Aufgrund der mageren Optik – vor allem die verwaschenen Texturen stören das Auge – wäre dies auf der Xbox technisch sicherlich im Bereich des Machbaren gewesen. *ms*





COMING NOW...

in USA

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Chulip	Natsume	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Fullmetal Alchemist & Broken A.	Sqare-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Midnight Club 3 DUB Edition	Take 2	Rennspiel	sicher
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	sicher
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	sicher
Mercenaries	LucasArts	Action	sicher
The Punisher	THQ	Action	unwahrscheinlich
Tork: Prehistoric Punk	Ubisoft	Jump'n'Run	unwahrscheinlich
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	sicher
Virtua Quest	Sega	Rollenspiel	realistisch

FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Champions: Return to Arms	Sony/Ubisoft	Action	sicher
Death by Degrees	Namco	Action	sicher
Digital Devil Saga. Avatar Turner	Atlus	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	sicher
NBA Street Vol. 3	Electronic Arts	Sportspiel	sicher
Xenosaga 2: Jenseits von Gut...	Namco	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Ys: The Ark of Napishtim	Konami	Rollenspiel	sicher
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	sicher
Robots	Vivendi	Jump'n'Run	sicher
Star Fox	Nintendo	Action	sicher

in JAPAN

JANUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Altered Beast	Sega	Action	sicher
Monster Hunter G	Capcom	Action-Adventure	realistisch
Nanobreaker	Konami	Action	sicher
Radiata Stories	Square-Enix	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Wizardry 10	Konami	Rollenspiel	unwahrscheinlich
Fire Emblem: Path of the Blue Fl.	Nintendo	Strategie	realistisch

FEBRUAR

Spielename	Hersteller	Genre	PAL-Version
Devil May Cry 3	Capcom	Action	sicher
Galaxy Angels: Eternal Lovers	Broccoli	Adventure	unwahrscheinlich
Shinseiki Yuusha Taisen	Takara	Action	unwahrscheinlich
King of Fighters 2002	SNK	Beat'em-Up	sicher
Metal Slug 4	SNK	Action	sicher
Chaos Field Expanded	Milestone	Action	unwahrscheinlich

PAL-Veröffentlichung: sicher, realistisch, unwahrscheinlich



Auf diesen beiden Seiten findet Ihr in übersichtlicher Form die Spiele-Referenzen für alle Konsolen in den wichtigsten Genres. Dabei orientieren wir uns an den Testwertungen, behalten uns aber Säuberungsmaßnahmen vor: So findet im Falle von notorischen Fortsetzungstätern wie z.B. diversen Sportspielserien, bei denen sich die jährlichen Änderungen in engen Grenzen halten, immer nur der aktuell beste Teil Einzug in unsere Ruhmeshallen.

Sollte außerdem an älteren Titeln der Zahn der Zeit besonders stark genagt haben, werden diese ebenfalls bei Bedarf aussortiert.

Das Top-Spiel



Metroid Prime 2
Spitzenabenteuer in Ego-Ansicht: Amazone Samus verdrängt Link von der Genrespitze.

Action-Adventure

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	91%	08/04
2	Dark Chronicle	90%	10/03
3	Beyond Good & Evil	90%	12/03

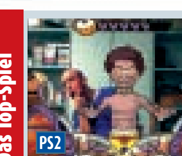
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Splinter Cell Pandora Tomorrow	93%	05/04
2	Beyond Good & Evil	90%	04/04
3	Prince of Persia: Warrior Within	89%	01/05

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Metroid Prime 2: Echoes	94%	01/05
2	Legend of Zelda: The Wind Waker	94%	04/03
3	Resident Evil	90%	10/02

Das Top-Spiel



EyeToy: Play 2
Frischer Wind im Kameraland: Sony glänzt mit innovationen Minispielen für alle.

Denken & Geschicklichkeit

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	EyeToy: Play 2	86%	01/05
2	Dancing Stage Fusion	83%	12/04
3	Sega Superstars	81%	12/04

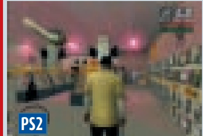
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Dancing Stage Unleashed	79%	05/04
2	Puyo Pop Fever	75%	03/04
3	Tetris Worlds	73%	12/03

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Monkey Ball 2	85%	04/03
2	Bomberman Generation	80%	01/03
3	Puyo Pop Fever	75%	03/04

Das Top-Spiel



Grand Theft Auto: San Andreas
Besser in allen Belangen: Rockstar übertrifft sich selbst.

Action

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto: San Andreas	94%	01/05
2	Gradius 5	87%	11/04
3	Champions of Norrath	87%	05/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Grand Theft Auto Doppelpack	91%	03/04
2	Jet Set Radio Future	90%	04/02
3	Max Payne 2: The Fall of Max Payne	87%	02/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	True Crime: Streets of L.A.	87%	01/04
2	Ikaruga	87%	06/03
3	Viewtiful Joe	85%	11/03





Virtua Fighter 4 Evolution
Segas Edelklopper wird durch das Update noch besser.

Beat'em-Up

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Virtua Fighter 4 Evolution	92%	09/03
2	Dead or Alive 2	91%	01/01
3	Soul Calibur 2	89%	10/03

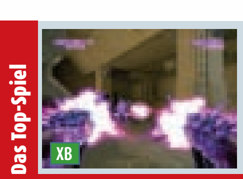
Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Dead or Alive 3	89%	04/02
3	Mortal Kombat Deception	88%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Soul Calibur 2	89%	10/03
2	Def Jam Fight For NY	86%	11/04
3	Mortal Kombat Deadly Alliance	86%	03/03

Das Top-Spiel



Halo 2
Wo der Masterchief hinballert, wächst kein Gras mehr: Ego-Action im Edelformat.

Ego-Shooter

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	07/02
3	Killzone	88%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Halo 2	91%	01/05
2	The Chronicles of Riddick: Escape...	90%	08/04
3	Timesplitters 2	90%	11/02

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Timesplitters 2	90%	11/02
2	Medal of Honor: Frontline	89%	01/03
3	James Bond 007: Nightfire	87%	02/03

Technik-Referenzen

Grafik-Highlight

Burnout 3: Takedown
Hersteller: Electronic Arts

Unglaubliches Tempo, mit Details vollgestopfe Umgebungen und beeindruckende Karambolagen bringen die PS2 zum Glühen.

The Chronicles of Riddick: Escape...
Hersteller: Vivendi

Die Film-Versoftung liefert fantastische Texturen und eine stets hohe Bildrate – zurzeit das grafisch schönste Videospiel!

Starfox Adventures
Hersteller: Rare/Nintendo

Kolossale Bauten, verschwenderisch viele Leveldetails & traumhafte Texturen – so schön kann Videospielen sein!

Surround-Highlight

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Schon in Stereo klingt die Kriegskulisse erschreckend realitätsnah, in Surround-Abmischung ist's der Akustik-Wahnsinn.

Halo 2
Hersteller: Microsoft

Wunderbar räumlich klingende Musik und bombastische Soundeffekte vermischen sich zu einem akustischen Feuerwerk.

Medal of Honor: Frontline
Hersteller: Electronic Arts

Nicht ganz so eindrucksvoll wie auf der Xbox, aber immer noch hochspannend – trotz fehlender ProLogic-2-Abmischung.

Jump'n'Run

Das Top-Spiel

Super Mario Sunshine
Der Klempner zeigt auch auf dem Gamecube, wie meisterlich gehüpft wird.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Ratchet & Clank 3	90%	12/04
2	Sly 2: Band of Thieves	89%	12/04
3	Jak 3	89%	01/05

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Rayman 3: Hoodlum Havoc	86%	04/03
2	Crash Twinsanity	80%	11/04
3	Kao das Känguru: Runde 2	80%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Super Mario Sunshine	93%	11/02
2	Rayman 3: Hoodlum Havoc	87%	03/03
3	Wario World	82%	08/03



Rollenspiel & Adventure

Das Top-Spiel

Paper Mario 2
Rollenspiel mit Hüpfeinlagen? Der Klempner zeigt, wie sowas klappen kann.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Final Fantasy 10	88%	06/02
2	Flucht von Monkey Island	86%	08/01
3	Everquest Online Adventures	85%	03/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Fable	90%	10/04
2	Star Wars: Knights of the Old Republic	90%	10/03
3	The Elders Scrolls 3: Morrowind (GOTY Ed.)	90%	04/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Paper Mario: Die Legende vom Äonent.	93%	12/04
2	Tales of Symphonia	87%	12/04
3	Skies of Arcadia Legends	87%	06/03

Strategie & Simulation

Das Top-Spiel

Pikmin 2
Miyamotos putzige Alien-Strategie vereint Stil und Qualität wie kein Konkurrent.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Disgaea: Hour of Darkness	86%	08/04
2	Fußball Manager 2005	86%	12/04
3	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04

Xbox

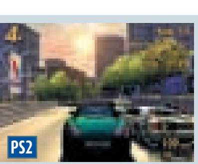
	Spielename	Wertung	Test
1	Fußball Manager 2005	86%	12/04
2	Die Urbz: Sims in the City	84%	12/04
3	Full Spectrum Warrior	83%	08/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Pikmin 2	91%	10/04
2	Animal Crossing	88%	10/04
3	Die Sims brechen aus	86%	01/04

Rennspiel

Das Top-Spiel



Gran Turismo 3 A-spec
Der Polyphony-Knüller hält fast drei Jahre später wacker die Pole Position.

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Gran Turismo 3 A-spec	92%	09/01
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Project Gotham Racing 2	91%	12/03
2	Burnout 3: Takedown	90%	10/04
3	Colin McRae Rally 2005	90%	10/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Wave Race Blue Storm	90%	06/02
2	Burnout 2: Point of Impact	88%	07/03
3	Mario Kart Double Dash!!	87%	12/03

Sportspiel

Das Top-Spiel

Pro Evolution Soccer 4
Konsolen-Fußball nahe an der Perfektion – ein Muss!

Playstation 2

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	12/04
2	**ESPN NHL 2K5**	**91%**	neu
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Xbox

	Spielename	Wertung	Test
1	Pro Evolution Soccer 4	93%	01/05
2	**ESPN NHL 2K5**	**91%**	neu
3	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04

Gamecube

	Spielename	Wertung	Test
1	Tony Hawk's Underground 2	91%	12/04
2	Aggressive Inline	90%	10/02
3	NHL 2005	90%	11/04

Game Boy Advance

Das Top-Spiel

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Retro-Klassik und superber Mehrspieler-Modus in einem.

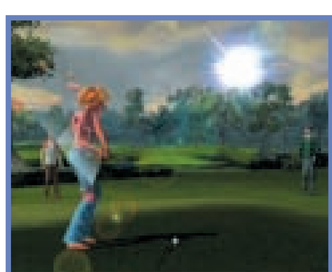
	Spielename	Wertung	Test
1	The Legend of Zelda: A Link to the Past	94%	04/03
2	Yoshi's Island: Super Mario Advance 3	93%	12/02
3	Final Fantasy Tactics	91%	12/03
4	Mario & Luigi	90%	01/04
5	Fire Emblem	90%	08/04
6	Golden Sun: Die verlorene Epoche	90%	10/03
7	Advance Wars 2	89%	11/03
8	Metroid Fusion	89%	01/03
9	Final Fantasy 1&2: Dawn of Souls	87%	01/05
10	Tony Hawk's Underground	87%	02/04
11	Super Street Fighter 2 Turbo	87%	12/01
12	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	86%	10/04
13	Mario Kart Super Circuit	86%	10/01
14	V-Rally 3	86%	09/02
15	Castlevania: Aria of Sorrow	85%	06/03



NEUERSCHEINUNGEN IM JANUAR

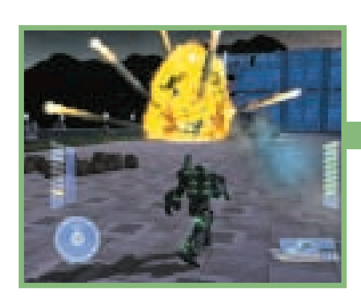
Hinweis: Updates und Änderungen erkennt Ihr an der roten Schrift.





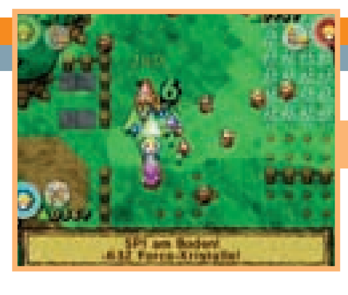
Playstation 2

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Blood Will Tell	Atari	Action	27. Januar
ESPN NBA 2K5	Sega/Take 2	Sportspiel	Januar
ESPN NFL 2K5	Sega/Take 2	Sportspiel	Januar
ESPN NHL 2K5	Sega/Take 2	Sportspiel	Januar
NFL Street 2	Electronic Arts	Sport	27. Januar
King Arthur	Konami	Action	Januar
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	Januar
Outlaw Golf 2	Take 2	Sportspiel	14. Januar
Robotech: Invasion	Take 2	Action	14. Januar
SVC Chaos: SNK vs Capcom	Flashpoint	Beat'em-Up	24. Januar



Xbox

Spielename	Hersteller	Genre	Release
CSI: Crime Scene Investigation	Ubisoft	Adventure	13. Januar
ESPN NBA 2K5	Sega/Take 2	Sportspiel	Januar
ESPN NFL 2K5	Sega/Take 2	Sportspiel	Januar
ESPN NHL 2K5	Sega/Take 2	Sportspiel	Januar
King Arthur	Konami	Action	Januar
Mech Assault 2: Lone Wolf	Microsoft	Action	28. Januar
Midnight Club 3: DUB Edition	Take 2	Rennspiel	Januar
NFL Street 2	Electronic Arts	Sport	27. Januar
Outlaw Golf 2	Take 2	Sportspiel	14. Januar
Pool Paradise	Ignition	Sportspiel	24. Januar
Project Zero 2 Crimson Butterfly	Microsoft	Action-Adventure	Januar
Robotech: Invasion	Take 2	Action	14. Januar
SVC Chaos: SNK vs Capcom	Flashpoint	Beat'em-Up	24. Januar



Gamecube

Spielename	Hersteller	Genre	Release
NFL Street 2	Electronic Arts	Sport	27. Januar
King Arthur	Konami	Action	Januar
Legend of Zelda, The: Four Swords Adventure	Nintendo	Action-Adventure	7. Januar

Playstation 2	Hersteller	Genre	Release
25 to Life	Eidos	Action	2005
Ace Combat 5	Namco	Action	Februar
Altered Beast	Atari	Action	24. Februar
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal
Astro Boy	Sega	Action	10. Feburar
Atari Anthology	Atari	Geschicklichkeit	3. Februar
Bard's Tale, The	n.b.	Rollenspiel	2005
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Böse Nachbarn	Koch Media	Action	11. Februar
Brian Lara International Cricket	Codemasters	Sport	2. Quartal
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	11. Februar
Champions: Return to Arms	Ubisoft	Action	1. Quartal
Close Combat: First to Fight	Take 2	Action	April
Cold Fear	Ubisoft	Action	März
Cold Winter	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2005
Conflict: Global Terror	SCi	Action	3. Quartal
Constantine	SCi	Action-Adventure	Februar
CT Special Forces 4	Flashpoint	Action	1. Quartal
Dead to Rights 2	Namco	Action	2005
Death by Degrees	Sony	Action	2005
Destroy All Humans!	THQ	Action	April
Devil May Cry 3	Capcom	Action	24. März
Disney's Winnie the Pooh	Ubisoft	Action-Adventure	März
Emergency Mayhem	Acclaim	Geschicklichkeit	n.b.
Enthusia: Professional Racing	Konami	Rennspiel	2005
EyeToy: Kinetic	Sony	Geschicklichkeit	2005
Fahrenheit	n.b.	Adventure	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Final Fantasy 12	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Football Generations	THQ	Sportspiel	2. Quartal
Ghost in the Shell Stand Alone Complex	Atari	Action-Adventure	1. Quartal
God of War	Sony	Action-Adventure	1. Quartal
Gran Turismo 4	Sony	Rennspiel	23. Februar
Haunting Ground	Sony	Action	1. Quartal
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	n.b.
Juiced	THQ	Rennspiel	2005
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal
King of Fighters: Maximum Impact	Flashpoint	Action	1. Quartal
Kingdom Hearts 2	Square-Enix	Rollenspiel	2005
Last Job, The	Acclaim	Action	n.b.
Legend of Kay	Koch Media	Jump'n'Run	4. Februar
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Megaman X8	Capcom	Action	11. Februar
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Konami	Action-Adventure	März
Monster Hunter	Capcom	Action-Adventure	25. März
Movies, The	Activision	Strategie	2005
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	März
Nanobreaker	Konami	Action	Februar
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Neo Contra	Konami	Action	Februar
Nightmare before Christmas	Capcom	Action-Adventure	n.b.
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Okami	Capcom	Adventure	n.b.
Operation Air Assault	THQ	Simulation	11. Februar
Pariah	Flashpoint	Action	1. Quartal
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal
Predator	Vivendi Universal	Action	2005
Project Snowblind	Eidos	Ego-Shooter	Februar
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	1. Quartal
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	2005
Red Star, The	Acclaim	Action	n.b.
Regiment, The	Konami	Ego-Shooter	2005

Spielename	Hersteller	Genre	Release
Resident Evil 4	Capcom	Action	2005
Resident Evil Outbreak 2	Capcom	Action	2005
Rumble Roses	Konami	Sportspiel	Februar
Runaway	Bigben	Adventure	1. Quartal
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Shadow Hearts: Covenant	Midway	Rollenspiel	März
Shadow of Rome	Capcom	Action-Adventure	4. Februar
Shaman King: Power of Spirit	Konami	Action	2005
Sonic Mega Col. Plus	Sega	Jump'n'Run	4. Februar
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Suikoden 4	Konami	Rollenspiel	Februar
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März
Tekken 5	Namco	Beat'em-Up	2005
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Tischtennis Pro	Empire	Sportspiel	1. Quartal
Torque Hart am Limit	Koch Media	Rennspiel	4. Februar
TT-Superbikes	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
UEFA Champions League 2005	Electronic Arts	Sport	3. Februar
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. April
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	2005
Wanda and Colossus	Sony	Action-Adventure	2005
Warriors, The	Take 2	Action	2005
World Racing 2	TDK	Rennspiel	2005
Yu-Gi-Oh! Kapselmonster Kolosseum	Konami	Strategie	Februar

Xbox	Hersteller	Genre	Release
100 Bullets	n.b.	Action	2005
25 to Life	Eidos	Action	2005
Advent Rising	Majesco	Action	2005
Area 51	Midway	Ego-Shooter	1. Quartal
Bard's Tale, The	n.b.	Rollenspiel	n.b.
Big Mutha Truckers 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Böse Nachbarn	Koch Media	Action	11. Februar
Brian Lara International Cricket	Codemasters	Sport	2. Quartal
Brothers in Arms	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Capcom Fighting Jam	Capcom	Beat'em-Up	1. Quartal
Close Combat: First to Fight	Take 2	Action	April
Cold Fear	Ubisoft	Action	März
Cold War	Dreamcatcher	Action	1. Quartal
Conflict: Global Terror	SCi	Action	3. Quartal
Conker: Live & Reloaded	Microsoft	Action	1. Quartal
Constantine	SCi	Action-Adventure	Februar
CT Special Forces 4	Flashpoint	Action	1. Quartal
Dead or Alive: Ultimate	Tecmo	Beat'em-Up	Februar
Dead to Rights 2	Namco	Action	2005
Demon Stone	Atari	Action	10. Februar
Destroy All Humans!	THQ	Action	April
Doom 3	Activision	Ego-Shooter	2005
Fahrenheit	n.b.	Adventure	2005
Far Cry: Instincts	Ubisoft	Ego-Shooter	1. Quartal
Forza Motorsport	Microsoft	Rennspiel	Februar
Get on Da Mic	Eidos	Musikspiel	Februar
Half-Life 2	Vivendi Universal	Ego-Shooter	2005
Interview with a Made Man	Acclaim	Action	n.b.
Jade Empire	Microsoft	Rollenspiel	März
Juiced	THQ	Rennspiel	2005
Kameo: Elements of Power	Microsoft	Action-Adventure	n.b.
King of Fighters Maximum Impact	Flashpoint	Beat'em-Up	1. Quartal
Last Job, The	Acclaim	Action	n.b.
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mercenaries	LucasArts	Action	Februar
Moto GP 3	THQ	Rennspiel	September
Movies, The	Activision	Strategie	2005
MX vs. ATV Unleashed	THQ	Rennspiel	März
NARC	Midway	Action-Adventure	1. Quartal
Notorious: Die to Drive	Ubisoft	Action	2005
Oddworld Strangers Vergeltung	Electronic Arts	Action	3. März
Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Codemasters	Ego-Shooter	2005
Otogi 2	Atari	Action	2005
Painkiller	Dreamcatcher	Action	1. Quartal
Pariah	Groove Games	Ego-Shooter	1. Quartal
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Playboy: The Mansion	Ubisoft	Simulation	1. Quartal
Psychonauts	Majesco	Action-Adventure	2005
Predator	Vivendi Universal	Action	2005
Project Snowblind	Eidos	Ego-Shooter	Februar
Rainbow Six Lockdown	Ubisoft	Action	1. Quartal
Red Ninja	Vivendi Universal	Action	2005
Red Star, The	Acclaim	Action	n.b.
Schumacher Kart World Tour	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Scrapland	Empiree	Action-Adventure	1. Quartal
Serious Sam 2	Take 2	Ego-Shooter	2005
Sonic Mega Col. Plus	Sega	Jump'n'Run	Februar
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März
Star Wars Knights of the Old Republic 2	LucasArts	Rollenspiel	2005
Star Wars Republic Commando	LucasArts	Ego-Shooter	Februar
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Starship Troopers	Empire	Action	1. Quartal
Starsky & Hutch 2	Empire	Rennspiel	1. Quartal
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Torque: Hart am Limit	Koch Media	Rennspiel	4. Februar
UEFA Champions League	Electronic Arts	Sportspiel	3. Februar
Unreal Championship 2	Midway	Ego-Shooter	Februar
World Racing 2	TDK	Rennspiel	2005
WWE Wrestlemania 21	THQ	Sportspiel	April

Gamecube	Hersteller	Genre	Release
Advance Wars: Under Fire	Nintendo	Strategie	2005
Baten Kaitos	Nintendo	Rollenspiel	2005
Böse Nachbarn	Koch Media	Action	11. Februar
Cocoto - Kart Racer	Bigben	Rennspiel	1. Quartal
Cosmo & Wanda: Wenn Elfen helfen	THQ	Action-Adventure	März
Disney's Winnie the Pooh	Ubisoft	Action-Adventure	März
Donkey Kong Jungle Beat	Nintendo	Geschicklichkeit	4. Februar
Dragon Ball Z - Budokai 2	Atari	Action	17. März
Geist	Nintendo	Action-Adventure	2005
Killer 7	Capcom	Action	1. Quartal
Lemony Snicket's A Series of Unfortunate Ev.	Activision	Jump'n'Run	April
Madagaskar	Activision	Jump'n'Run	2005
Mario Party 6	Nintendo	Geschicklichkeit	18. März
Mario Power Tennis	Nintendo	Sportspiel	25. Februar
Torque: Hart am Limit	Koch Media	Rennspiel	4. Februar
Movies, The	Activision	Strategie	2005
Pate, Der	Electronic Arts	Action	2005
Resident Evil 4	Capcom	Action-Adventure	März
Splinter Cell Chaos Theory	Ubisoft	Action-Adventure	März
Star Fox 2	Nintendo	Action	1. Quartal
Starcraft Ghost	Vivendi Universal	Action-Adventure	2005
Tak 2: Stab der Träume	THQ	Jump'n'Run	März
Teenage Mutant Ninja Turtles 2	Konami	Action	März
Timesplitters: Future Perfect	Electronic Arts	Ego-Shooter	2005
Viewtiful Joe 2	Capcom	Action	1. April
Virtua Fighter: Cyber Generation	Sega	Action-Adventure	2005
World Championship Pool	Bigben	Sport	1. Quartal

VERKAUFSCHARTS TOP 5

Playstation 2

	Spielename	Hersteller
1.	Grand Theft Auto: San Andreas	Take 2
2.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
3.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
4.	WWE SmackDown vs. Raw	THQ
5.	Pro Evolution Soccer 4	Konami

Xbox

	Spielename	Hersteller
1.	Halo 2	Microsoft
2.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
3.	Fable	Microsoft
4.	FIFA Football 2005	Electronic Arts
5.	Pro Evolution Soccer 4	Konami

Gamecube

	Spielename	Hersteller
1.	Need for Speed Underground 2	Electronic Arts
2.	Paper Mario: Die Legende vom..	Nintendo
3.	Tales of Symphonia	Namco/Nintendo
4.	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo
5.	FIFA Football 2005	Electronic Arts

Game Boy Advance

	Spielename	Hersteller
1.	Pokémon Feuerrot & Blattgrün	Nintendo
2.	Legend of Zelda: The Minish Cap	Nintendo
3.	Duel Masters: Sempai Legends	Atari
4.	Yu-Gi-Oh! Reschef der Zerstörer	Konami
5.	FIFA Football 2005	Electronic Arts

JAPAN & USA VERKAUFS-TOP-10

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Mario Power Tennis	Nintendo	NGC
2.	Ace Combat 5: Unsung War	Namco	PS2
3.	Armored Core: Nine Br.	From	PS2
4.	Mawaru Made in Wario	Nintendo	GBA
5.	Stella Deus	Atlus	PS2
6.	Waga Ryu Wo Miyo	Sony	PS2
7.	Rakusho! Pachinko Slot S.2	Tecmo	PS2
8.	King of Fighters 2003	SNK	PS2
9.	Pokémon Feuerr.& Blattgr.	Nintendo	GBA
10.	True Crime: Streets of L.A.	Activision	PS2

	Spielename	Hersteller	System:
1.	Halo 2	Microsoft	Xbox
2.	GTA: San Andreas	Take 2	PS2
3.	NfS Underground 2	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
4.	WWE SmackDown vs. Raw	THQ	PS2
5.	Metal Gear Solid 3	Konami	PS2
6.	Madden NFL 2005	Electronic Arts	PS2, Xbox, NGC
7.	Metroid Prime 2: Echoes	Nintendo	NGC
8.	Ratchet & Clank 3	Sony	PS2
9.	T. Hawk's Underground 2	Activision	PS2, Xbox, NGC
10.	Jak 3	Sony	PS2

SO WERTEN DIE EXPERTEN

Oliver Schultes



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

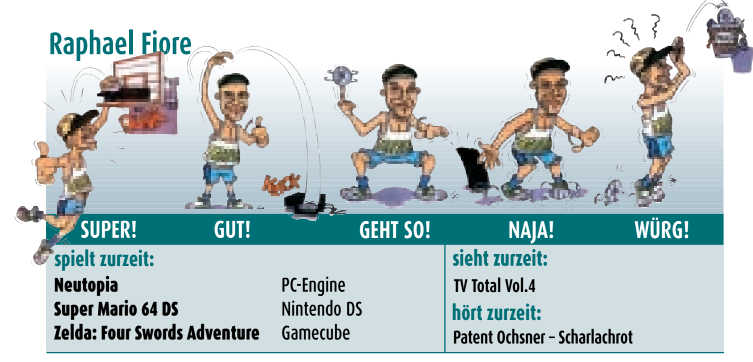
spielt zurzeit:

Oddworld Strangers Vergeltung	Xbox
Shadow of Rome	Playstation 2
Super Mario 64 DS	Nintendo DS

sieht zurzeit: Herr der Ringe – Die Rückkehr... SEE (DVD)

hört zurzeit: Ozzy Osbourne – The Essential

Raphael Fiore



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Neutopia	PC-Engine
Super Mario 64 DS	Nintendo DS
Zelda: Four Swords Adventure	Gamecube

sieht zurzeit: TV Total Vol.4

hört zurzeit: Patent Ochsner – Scharlachrot

Ulrich Steppberger



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Feel the Magic XY/XX	Nintendo DS
Jade Empire	Xbox
Taiko Drum Master	Playstation 2

sieht zurzeit: Arrested Development – Season 1 (DVD)

hört zurzeit: Seal – Best 1991-2004

Thomas Stuchlik



SUPER! GUT! GEHT SO! NAJA! WÜRG!

spielt zurzeit:

Loom	PC
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Playstation 2
Metroid Prime 2: Echoes	Gamecube

sieht zurzeit: Babylon 5 – Season 5 (DVD)

hört zurzeit: Kraftwerk – Radio-Aktivität

Redakteurs-Karikaturen gezeichnet von Glenn M. Bülow





Janina Wintermayr



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

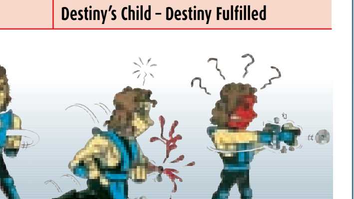
spielt zurzeit:

Blinx 2: Master of Time & Space	Xbox
Constantine	Xbox
Zelda: Four Swords Adventure	Gamecube

sieht zurzeit:
CSI Las Vegas – 4. Staffel

hört zurzeit:
Destiny's Child – Destiny Fulfilled

Matthias Schmid



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Feel the Magic: XY/XX	Nintendo DS
Half-Life 2	PC
Zelda: Four Swords Adventure	Gamecube

sieht zurzeit:
Ill Nino: Live from the Eye of the Storm

hört zurzeit:
Factory 81 – Remastered Demos

Oliver Ehrle



SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

spielt zurzeit:

Advanced Daisenryaku	Mega Drive
Metal Gear Solid 3: Snake Eater	Playstation 2
Metroid Prime 2: Echoes	Gamecube

sieht zurzeit:
The Awful Truth – Season 2 (TV)

hört zurzeit:
Motörhead – Snake Bite Love

Gastredakteur

SUPER! | GUT! | GEHT SO! | NAJA! | WÜRG!

ALLGEMEINE FAKTEN

Hier findet Ihr alle grundlegenden Daten: Um welches Genre handelt es sich überhaupt? Wie schwer ist das Spiel? Wieviele Zocker können gleichzeitig ans Werk? Nicht fehlen dürfen hier auch die USK-Einstufung (sofern bereits feststehend) und der Zirka-Preis.

TECHNIK-CHECK

Hier analysieren wir die Qualität der PAL-Anpassung in puncto Technik und Sprachen.

SPEZIELLE PERIPHERIE

Welches Sonderzubehör wird unterstützt?

HIGHEND-UNTERSTÜTZUNG

16:9: Verfügt das Spiel über einen speziellen, anamorphen Breitbild-Modus?
60Hz: Lässt sich zwischen 50- und 60Hz-Bildwiederholungsrate umschalten?
Progressive Scan: Bietet das Spiel den Vollbild-Modus bzw. wird es 'Nicht-Interlaced' dargestellt (PAL: nur PS2; NTSC: alle Systeme)
Surround: Wird Raumklang unterstützt?
ProLogic 2: Ist der Titel ProLogic-2-optimiert?
Dolby Digital: Unterstützt das Spiel die Dolby-Digital-Norm (nur Xbox, PS2 in Zwischensequenzen)
DTS: Wird das DTS-Tonformat unterstützt?
Downloads: Lassen sich aus dem Internet Extra-Level, Bonus-Charaktere oder ähnliche Goddies runterladen?
Soundtrack: Dürft Ihr bei Xbox-Titeln Eure Lieblingssongs von Festplatte spielen?

DIE DETAILS

Neben voraussichtlichen Veröffentlichungsterminen und den Hersteller-Daten listen wir hier die wichtigsten Vor- und Nachteile des getesteten Spiels im Kurzüberblick auf. Ist eine Umsetzung für Eure Konsole nicht geplant oder wollt Ihr mehr über ähnliche Titel wissen, lohnt sich ein Blick auf die Alternativen-Liste: Hier schlagen wir Euch für alle drei aktuellen Systeme Spiele vor, die in dieselbe Richtung gehen wie das getestete Produkt.

GRAFIK

Technische Realisation und künstlerische Ausarbeitung bestimmen die Grafikwertung. Ruckelige 3D-Optik oder Pop-Ups fließen genauso in die Beurteilung mit ein wie detaillierte Texturen und vielfältige Szenarien. Anders als die systemübergreifende Spielspaß-Wertung bemisst sich die Grafikwertung dabei nur an der – unserer Einschätzung nach – maximalen theoretischen Leistungsfähigkeit der jeweiligen Konsole.

SOUND

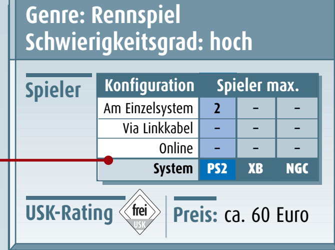
Die Soundwertung wird durch Vielfalt, Originalität und Qualität von Musik, Sprachausgabe und Effekten beeinflusst. Unterstützt der Soundtrack die Atmosphäre? Ist die Geräuschkulisse passend? Waren professionelle Sprecher am Werk? Gibt's eine packende Surround-Abmischung?

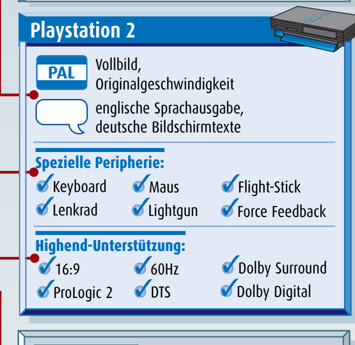
SPIELSPASS

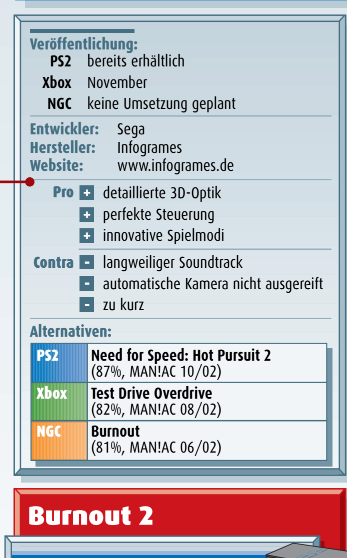
Die Spielspaß-Wertung betrachtet das gesamte Spiel: Aufbau der Levels, Steuerung, Abwechslung, Atmosphäre, Komplexität. Kurz: Macht's Spaß? Unsere Wertungen sind hart, aber fair. Ein Durchschnittsspiel erhält z.B. 50%, eine 70er-Wertung stellt bereits eine Empfehlung für Genre-Fans dar. Ab 85% vergeben wir die 'It's a MAN!AC'-Kaufempfehlung, 90% und mehr erhalten nur Ausnahmespiele – unsere Wertungen kommen nicht aus dem Bauch heraus, wir vergleichen vielmehr akribisch mit Konkurrenztiteln.

IT'S A MANIAC!

It's a MAN!AC: Nur Spiele mit einer Spielspaß-Traumnote von 85% oder mehr erhalten diese Auszeichnung. Für Titel, die nur im Mehrspieler-Modus diese Hürde nehmen würden, gibt's ein Sonderlob in Form des Multi-MAN!AC.









MANISCHER MOMENT!



Guten Rutsch: Mutige Redakteure testen auf Reisen auch feucht-fröhliche Attraktionen.

Weder Reisestrapazen mit Flieger-wechsel-dich-Einlagen noch rekordverdächtige Minus-Temperaturen ("Vorgestern war's hier noch 35 Grad wärmer", so ein einheimischer Taxifahrer) bremsten Ulrichs Erkundungslust: Lockte doch in Edmonton nicht nur ein Besuch beim "Jade Empire"-Entwickler Bioware, sondern auch das vermeintliche Einkaufsparadies – die West Edmonton Mall ist schließlich das größte Shopping-Zentrum der Welt. Die eingebauten Attraktionen wie Freizeitpark mit Extrem-Achterbahn oder das Rutschenparadies wussten dann auch voll zu überzeugen, nur eins gab's frustrierenderweise nicht: einen vernünftigen Spieleladen. Die einzige dort auffindbare Klitsche verblüffte vielmehr mit Wucherpreisen, die sogar beim aktuellen Wechselkurs frech waren.

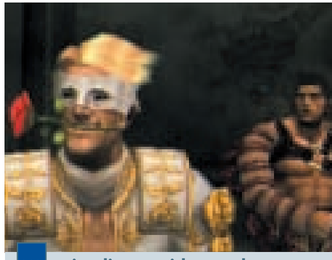
Shadow of Rome

Ganz Gallien ist von den Römern besetzt. Ganz Gallien? ...
Wer diese berühmten Sätze hört, dem fallen unweigerlich die Abenteuer des Hau-Drauf-Galliers Asterix ein. Kein anderer Film- oder Videospielheld verstand es bisher so gut, dem Publikum den Spaß an antiker Geschichte zu vermitteln. Ist es doch ein schwieriges Unterfangen, der heutigen Jugend das oftmals sehr theoretische Feld schmackhaft zu präsentieren. Dieses hehre Ziel verfolgt auch das Entwicklerteam um Capcom-Mastermind Keiji Inafune. Während Asterix-Schöpfer Uderzo Humor als Medium der Comic-Geschichtsstunde nutzt, setzt man bei "Shadow of Rome" auf eine kinoreife Inszenierung und knallharte Action. Um zudem mit einer authentischen Hintergrundgeschichte aufwarten zu können, befasste man sich ausgiebig mit der Blütezeit des römischen Reiches. So basieren beinahe alle Charaktere des Sandalen-Epos auf zu dieser Zeit real existierenden Personen.

Ausgangsposition der Story ist die Ermordung des Volkshelden Julius Caesar. Der geniale Feldherr und Stratege wurde – wie wir zumindest in der Theorie alle wissen sollten – von einer Gruppe machtgieriger Verschwörer hinterrücks erstochen. Unglücklicherweise war Vipsanius, einer von Caesars engsten Vertrauten, zur falschen Zeit am falschen Ort und wird als Hauptverdächtiger hinter römische Gardinen gesteckt. Sein in Germanien als Legionär stationierter Sohn Agrippa sieht es daher als seine Pflicht an, dem Vater zu helfen und eilt zurück in die Hauptstadt. Da der Muskelprotz aber nicht die größte Leuchte ist, benötigt er zur Aufklärung des Falles die Hilfe seines Kumpels Octavianus.



PS2 Sport ist Mord! Bei den Wagenrennen ist nicht nur geschicktes Lenken gefragt. Setzt Ihr Eure Waffen ein, schmilzt das Fahrerfeld sehr schnell zusammen.


PS2 Zeigt diesem eitlen Fatzke, wer der neue Herr der sandigen Piste ist.



Gemeinsam sind wir stark

Das ungleiche Duo betritt nicht gleichzeitig die virtuelle Bühne, sondern übernimmt – entsprechend ihrer Fähigkeiten – unterschiedliche Aufgaben. Agrippa ist aufgrund seiner physischen Vorzüge für den Kampf Mann-gegen-Mann (mitunter auch Mann-gegen-Tier) in und außerhalb der Arena prädestiniert. Da dem Sieger der Gladiatorenspiele die zweifelhafte Belohnung winkt, den Mörder Caesars zu exekutieren, wählt Agrippa die Gladiatorenlaufbahn. Nur so kann er dafür sorgen, dass sein Vater der ungerechten Strafe entgeht. Der bärenstarke Kerl geht dabei alles andere als zimperlich zur Sache: Mit zahlreichen Mordinstrumenten – darunter Speer, Morgenstern, eisenbesetzte Keule und Krummschwert – zerlegt er seine Widersacher nicht nur sprichwörtlich in ihre Einzelteile. Die richtige Technik und etwas Timing vorausgesetzt, bedeutet das im Klartext, dass wankenden Gegnern je nach Waffe Extremitäten abgetrennt, Oberkörper abgesäbelt oder die Köpfe zermatscht werden. Je brutaler das Gemetzel ausfällt, desto frenetischer fällt die Begeisterung des blutrünstigen Publikums aus. Vor allem aber in den späteren Kämpfen reicht stupides Gemetzel nicht mehr aus. Immer pompöser geraten die Spiele, die zur Erheiterung des Mobs im Colosseum und anderen Kampfstätten des römi-



PS2 Die Allianz der Verschwörer zählt seltsame Gesellen zu ihren Verbündeten: Die sprunggewaltigen Zedo und Gedo attackieren Euch am liebsten von zwei Seiten.

Oliver Schultes



Für jeden was dabei: "Shadow of Rome" spricht mit blutrünstigen Arenaschlachten und spektakulär-brutalen Wagenrennen nicht nur die niederen Spielerinstinkte an. Hochspannende wie variantenreiche Schleichpassagen fordern auch Intellekt und Experimentierbereitschaft. Allerdings wurden die "Wie komme ich am cleversten an den Wachen vorbei"-Aufgabenstellungen nicht konsequent zu Ende gedacht. So ist Eure Verkleidung nur bis zum nächsten Nachladen relevant, danach startet Ihr mit vorgegebenen Klamotten – schade! Ebenfalls nicht optimal: Die in engen Räumen verrückt spielende 'Wo-bin-ich?'-Kamera. Lob verdient die Anwahloption nach Beendigung der Kämpfe und Wagenrennen, die Euch die Action-Missionen beliebig oft wiederholen lässt.

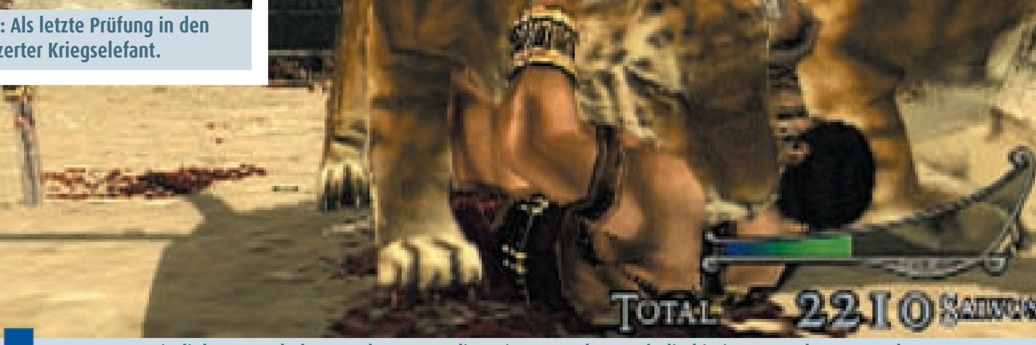



PS2 Auch das Beschatten eines Regierungsmitglieds zählt zu Octavianus' Aufgaben (links). Dabei hilft die jederzeit per Select-Taste einblendbare Karte.



PS2 Der Gegner fährt schwere Geschütze auf: Als letzte Prüfung in den Arenen Nordafrikas erwartet Euch ein gepanzerter Kriegselefant.


PS2 Blut und Spiele: Mit dem richtigen Werkzeug fliegen schon mal Köpfe.



PS2 Vergesst Eure Tierliebe, sonst bekommt Ihr prompt die Quittung. Haben Euch die bissigen Kätzchen erstmal am Schlafittchen, ist guter Rat teuer – versucht lieber die Biester mit Schwert und Schild auf Distanz zu halten.

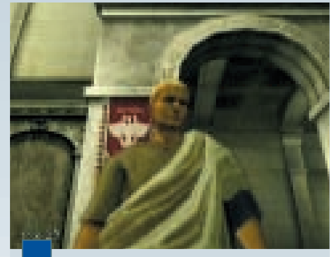
schen Imperiums abgehalten werden. So befreit Ihr im Team mit anderen Todgeweihten Gefangene, steht wilden Tigern gegenüber oder aktiviert Katapulte und tödliche Fallen. Im Laufe Eurer 'Karriere' nehmt Ihr zudem an mehreren Wagenrennen im legendären Circus Maximus teil. Um aus diesen als Sieger hervorzugehen, stehen Euch zwei Wege offen: Entweder Ihr erreicht durch fahrerisches Können und cleveres Einteilen der Kondition Eures Pferdes als erster das Ziel oder Ihr sorgt mit Peitsche & Co. dafür, dass außer Euch niemand die Ziellinie zu Gesicht bekommt.

Schnappt ihn!

Doch nun genug der digitalen Grausamkeiten. Steuert Ihr Octavianus, sind Schleicheinlagen und Rätsel Euer täglich Brot. Auf den Spuren von Solid Snake bewegt Ihr Euch durch weitläufige Paläste und blühende Gärten. Im Gegensatz zum Konami-Aushängeschild ist Octavianus nahkampf- und waffentechnisch jedoch ein Totalausfall. Der schwächliche Knabe segnet beim ersten Feindkontakt das Zeitliche und kann seine Gegner nur mit an Ort und Stelle verfügbaren Gerätschaften ausschalten: Ihr erwürgt die Wachen daher mit dem Seil oder zieht ihnen Blumenvasen oder Weinkaraffen über die behelmten Schädel. Zudem lugt Euer Antiheld um Ecken, zieht sich an Vorsprüngen hoch oder zwängt sich durch staubige Ritzen. Eine typische Mission läuft etwa wie folgt ab: Ihr betretet eine zwielichtige Spelunke und späht zu Beginn zaghaft in den vollbesetzten Raum. Um sich der Position der Besucher und des Personals sicher zu sein, hilft ein Blick auf die Karte. Einen im toten Winkel liegenden Weg ausgesucht, schleicht Ihr bis zum nächsten Korridor. In der dortigen Vorratskammer schnappt Ihr Euch in einem unbeobachteten Moment eine herumsausende Ratte. Schleudert diese inmitten der Schankmädchen und schon ist

Modenschau

Der Shopping-Guide mit "Shadow of Rome"-Star Octavianus


PS2 Mal kleidet Ihr Euch mit der noblen Toga eines Senators,...


PS2 ...mal mit der schweren Rüstung der Palastwachen.

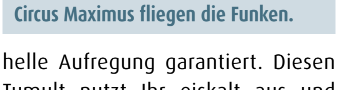

PS2 Als vermummter Bandit ist Octavianus kaum zu erkennen.

Da auch die besten Ledersandalen nicht ausreichen, um ungesehen an allen Soldaten vorbeizuschleichen, hat sich Octavianus bei Genre-Kollege Agent 47 (bekannt aus der "Hitman"-Reihe) einige Tricks abgeschaut. Haltet deshalb auf Euren Streifzügen durch die Gemächer anderer stets Ausschau nach brauchbaren Verkleidungen. Weil diese jedoch nur in den seltensten Fällen offen herumliegen, verfügt Octavianus über diverse Beschaffungsmethoden. Schaltet die Schurken durch geschickt platzierte Bananenschalen aus oder schickt sie per gezieltem Schlag mit dem Weinkrug ins Land der Träume. Habt Ihr Gegner überwältigt, kleidet sich der römische Mann von heute gern mal in schicken Senatorenzwirn oder streift die schmuddelige Kluft eines Tagediebes über. Doch auch vor dem schwachen Geschlecht macht Octavianus nicht halt: Bratet den neugierigen Palastdienerinnen oder Küchenhilfen eins über und gebt Euch fortan als sie aus. Eine Karaffe mit Oliven als Alibi (und etwaiges Schlaginstrument) in den Händen, schlendert Ihr mit gekonntem Hüftschwung an den nichtsahnenden Wachen vorbei. Der gelegentlichen Frage, ob Ihr denn neu seid, weicht Ihr mit einigen simplen Antworten geschickt aus.


PS2 Manchmal muss auch unser Hänfling seine Muckis gebrauchen.

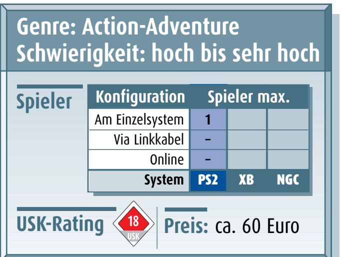

PS2 Mit der Fackel 'bewaffnet', kommt Euch kein Tiger zu nah.




PS2 Bei den Rad-an-Rad-Duellen im Circus Maximus fliegen die Funken.



PS2 Selbst außerhalb der Arena findet Agrippa keine Ruhe. Ein Trupp Banditen hat es auf Euch abgesehen und nutzt die Gunst der Stunde zum Überraschungsangriff.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch bis sehr hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	–		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18 **Preis:** ca. 60 Euro

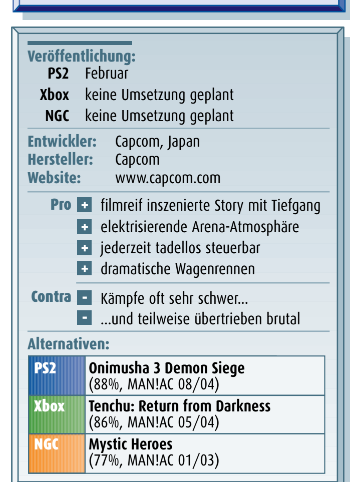


Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
○ Lenkrad ○ Maus ○ Flight-Stick
○ Lightgun ○ Keyboard ○ Force Feedback

Highend-Unterstützung:
○ 16:9 ○ Surround ✔ ProLogic 2
✔ 60 Hz ○ DTS ○ Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

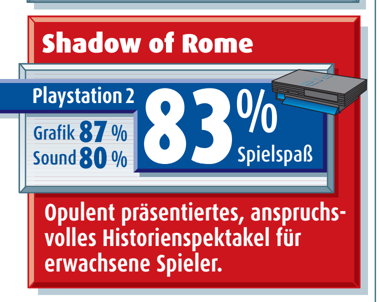
Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
Website: www.capcom.com

Pro
+ filmreif inszenierte Story mit Tiefgang
+ elektrisierende Arena-Atmosphäre
+ jederzeit tadellos steuerbar
+ dramatische Wagenrennen

Contra
- Kämpfe oft sehr schwer...
- ...und teilweise übertrieben brutal

Alternativen:

PS2	Onimusha 3 Demon Siege (88%, MAN!AC 08/04)
Xbox	Tenchu: Return from Darkness (86%, MAN!AC 05/04)
NGC	Mystic Heroes (77%, MAN!AC 01/03)



Shadow of Rome

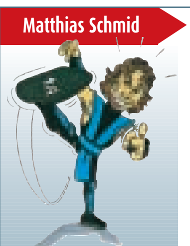
Playstation 2
Grafik 87 %
Sound 80 %
83 % Spielspaß

Opulent präsentiertes, anspruchsvolles Historienspektakel für erwachsene Spieler.

helle Aufregung garantiert. Diesen Tumult nutzt Ihr eiskalt aus und sichert Euch so Zugang zum abgesperrten VIS-Bereich (Very Important Senators), um ein geheimes Gespräch zu belauschen.
"Shadow of Rome" lässt Euch hier (bisweilen) den Spielraum, die Rätsel auf verschiedene Arten zu lösen. Häufig geben Euch Passanten Hinweise, die auf einen der Lösungswege hindeuten. Dadurch werden Frustmomente, wie sie in den beinharten Gefechten mit Agrippa an der Tagesordnung sind, auf ein Minimum reduziert.

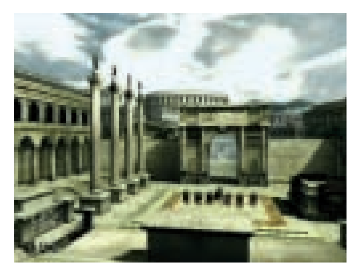
Gespielte Geschichte

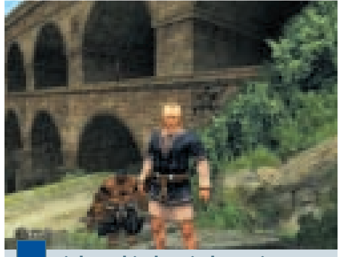
Während Agrippa blutbefleckt von Sieg zu Sieg eilt, kommt Octavianus der Verschwörung auf die Spur. Dabei macht er Bekanntschaft mit den wichtigsten Personen seiner Zeit. In den Wirrungen des Nachfolgeanspruchs auf die höchste Position im Staat intrigiert jeder gegen jeden. Marcus Antonius sitzt noch sehr wacklig auf dem obersten Stuhl und ist auf die Hilfe seines gewissenlosen Generals Decius Brutus angewiesen. Im Senat lauscht Ihr einer Rede des begnadeten Cicero und trefft auf den Ausrichter der Gladiatorenspiele Maecenas.
Dabei wurden die Originalschauplätze punktgenau rekonstruiert und in beeindruckende Polygonbauwerke verwandelt. Standesgemäß präsentiert sich deshalb auch die Technik: Die "Onimusha 3"-Engine zaubert eine stets flüssige Edel-Optik auf den Schirm, die mit ausgefeilten Charaktermodellen und herrlichen Wassereffekten glänzt. Lediglich unschönes Kantenflimmern stört das verwöhnte Auge. Zudem unterstützen Capcom-typische Hochglanz-Rendersequenzen das antike Flair. *ms*



Matthias Schmid

Ein Hoch auf die Römer und die Japaner: Den einen verdanken wir den spannenden geschichtlichen Hintergrund, den anderen die bombastische Inszenierung des Spiels. Denn "Shadow of Rome" bietet mehr als blutige Gladiatorenkämpfe und knackige Schleicheinlagen. Die stimmungsvolle Grafik, die durchdachte Geschichte sowie die eingängige Steuerung beider Charaktere laden immer wieder zu ausgiebigen Zeitreisen ein. Besonders mit Octavianus – der größtenteils die Story vorantreibt – gestalten sich die Streifzüge durch die imposanten Kulissen als spaßiger Geschichtsunterricht. Doch auch die schönste römische Münze hat ihre Kehrseite: Als Agrippa hätte ich mir mehr Bewegungsfreiheit gewünscht – allzu oft eilt der Held nur von einem Gladiatorenkampf zum nächsten. Darüber hinaus fallen die Arenafights oftmals zu schwer und unnötig brutal aus: Seid Ihr von mehreren Gegnern umringt, bleibt die Fairness auf der Strecke. Die angekündigten zahlreichen Wege, Missionen zu lösen, kommen bei beiden Charakteren leider zu kurz. Außerdem fordere ich für einen eventuellen Nachfolger mehr von den packenden und unterhaltsamen Wagenrennen.





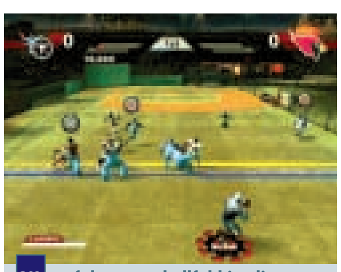
PS2 Viele architektonische Meisterwerke Roms fanden den Weg ins Spiel.



PS2 Manche Arenen bieten Gemetzel auf mehreren Etagen. Werdet Ihr in den Staub geschleudert, erleichtert eine Prise Sand in die Augen des Gegners des Aufstehen.

NFL Street 2

PS2 Praktisch: Vor dem Spielzug blendet Ihr auf Wunsch die geplanten Laufwege ein.



PS2 Auf dem Baseballfeld ist die eingegrenzte Fläche besonders klein.



XB Immer an der Wand lang: Klappt die Aktion, überrascht Ihr Eure Gegner damit. Das geht auf allen Systemen gleich, nur die Grafik flimmert auf der PS2 mehr.

Während bei uns der American-Football-Ableger von Electronic Arts' Big-Sportspielreihe praktisch ignoriert wurde, muss im Mutterland der Pille für den Mann das Interesse groß gewesen sein – schließlich ist es selbst für den Softwaregiganten unüblich, nach gerade mal zehn Monaten eine Fortsetzung in die Läden zu bringen.

Wie gehabt treten nur sieben statt elf Mann pro Team an, Punts und Field Goals fallen ersatzlos weg. Der Extrapunkt nach einem Touchdown wird darum per Lauf- oder Passspielzug ausgeführt. Mittels Knopfdruck verleiht Ihr Aktionen Stil (und riskiert dafür schnellere Ballverluste), um eine Leiste aufzufüllen und einen 'Gamebreaker' einzusacken. Der macht Euch kurzzeitig besonders fit und erhöht somit die Erfolgswahrscheinlichkeit – besonders wenn Ihr ihn in der neu dazugekommenen und extrem starken zweiten Ausbaustufe aktiviert. Als weitere Ergänzung nützt Ihr nun per Tastencombo Wände des Spielfelds für coole Aktionen: Weicht anstürmenden Verteidigern aus, indem Ihr die Mauer als Lauffläche nutzt oder ergattert so eine höhere Wurfposition für den Quarterback. Macht Ihr das an bestimmten markierten Stellen, winken gar versteckte Bonusspieler.

Der Ball ist nicht rund

Das Dutzend neuer Spielfelder mit seinen Tücken wie Hindernissen und kleinen Flächen erkundet Ihr in einer Reihe frischer und ergänzter Spielmodi: In der 'Challenge' schlagt Ihr Euch wieder mit einem selbst zusammengestellten Team durch verschiedene Herausforderungen. Geradliniger geht's beim 'Gauntlet' zu, in dem Ihr einfach gegen alle NFL-Teams antretet. Von "NBA Street Vol. 2" inspiriert wurde schließlich 'Own the City': Hier startet Ihr alleine als kleines Licht und gewinnt durch verschiedene Matches und Aufgaben allmählich an Erfahrung und Teamkollegen dazu. Wer's kurzweiliger mag, beweist sich in den 'Street Events': Hier erwarten Euch z.B. Matchvarianten, bei denen Ihr innerhalb kürzester Zeit passen müsst oder Ihr prügelt Euch mit drei Konkurrenten darum, wer das unrunde Leder am längsten ungetackelt in den Armen hält. *us*

Ulrich Steppberger



Ein Jahr ist schnell vorbei, und fast könnte ich meinen Meinungskasten vom Vorgänger übernehmen: Denn besonders viel geändert hat sich bei "NFL Street 2" eben nicht. Die frischen Spielfelder sind natürlich ebenso eine nette Sache wie der durchaus motivierende 'Own the City'-Modus, aber das Hauptproblem bleibt: Zwar gibt's diesmal das dringend nötige Tutorial, doch einfacher spielt sich das Geschehen immer noch nicht – eher das Gegenteil trifft zu, denn die frischen Wandaktionen klappen nur mit Übung und Timing sinnvoll. Auch der Schwierigkeitsgrad ist weiterhin recht hoch angesiedelt und sorgt deshalb schon mal für Frust. Wer also mit dem Vorgänger nicht warm wurde, dem bringt auch der zweite Teil nichts – für Anhänger der Sportart lohnt sich's dagegen.



NGC Sauwetter: Echte "Street"-Athleten spielen auch im Regen.



PS2 Bei Super-'Gamebreaker'-Aktionen werden Animationen eingespielt.

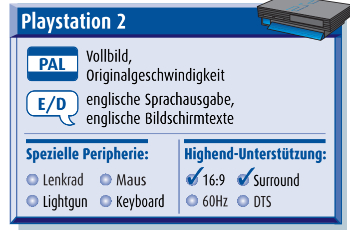


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4	4
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

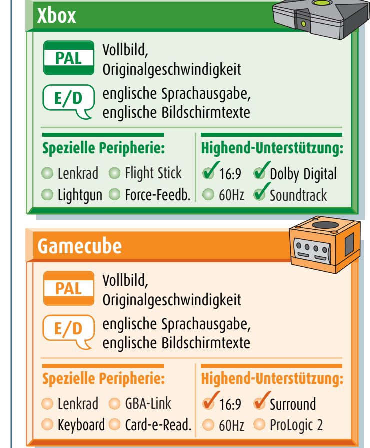
USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

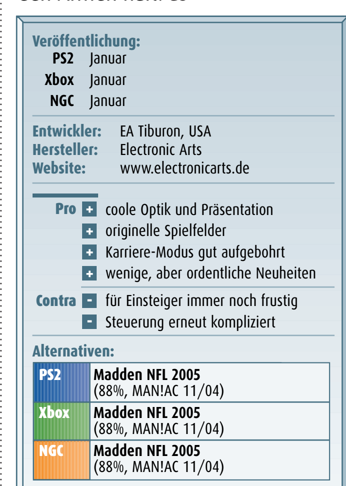
PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Soundtrack

Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2



Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox Januar
NGC Januar

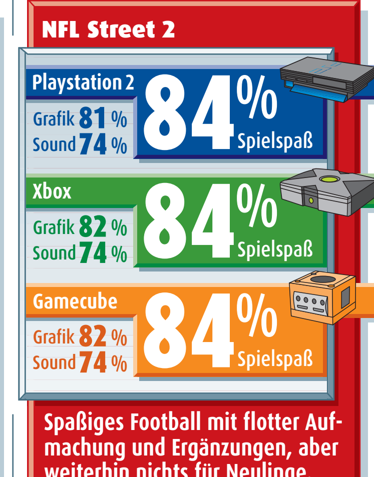
Entwickler: EA Tiburon, USA
Hersteller: Electronic Arts
Website: www.electronicarts.de

Pro
+ coole Optik und Präsentation
+ originelle Spielfelder
+ Karriere-Modus gut aufgebohrt
+ wenige, aber ordentliche Neuheiten

Contra
– für Einsteiger immer noch frustig
– Steuerung erneut kompliziert

Alternativen:

PS2	Madden NFL 2005 (88%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Madden NFL 2005 (88%, MAN!AC 11/04)
NGC	Madden NFL 2005 (88%, MAN!AC 11/04)



NFL Street 2

Playstation 2: Grafik 81 %, Sound 74 % – 84 % Spielspaß
Xbox: Grafik 82 %, Sound 74 % – 84 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 82 %, Sound 74 % – 84 % Spielspaß

Spaßiges Football mit flotter Aufmachung und Ergänzungen, aber weiterhin nichts für Neulinge.





The Legend of Zelda: Four Swords Adventure



NGC Feuerpalast: In den zahlreichen Dungeons erwarten Euch besonders fiese Gegner und knackige Rätsel wie dieses Flammen-Labyrinth.



NGC Wo bleibt er denn? Der grüne Link sucht in einer GBA-Höhle sein Glück. Die wartenden Links (unten links) beobachten ihn auf dem eingeblendeten TV-Fenster.

Wie viele Helden hätten's denn gern? Vier, bitte! Denn im neuesten "Zelda"-Abenteuer reicht der grüne Zipfelmützenträger alleine nicht aus. Deshalb spaltet sich das heldenhafte Elfenkind in einen blauen, roten, fuchsia und grünen Knirps, nachdem Ihr das mystische Schwert aus dem magischen Stein zieht. Die vier Gefährten ziehen fortan gemeinsam durch Hyrule, um sieben Maiden und Prinzessin Zelda aus den grässlichen Fängen des hinterhältigen Vaati zu retten.

Freund oder Feind?

Doch wie bei "Herr der Ringe: Die Gefährten" erschwert egoistisches Denkverhalten Eure hürdenreiche Reise unnötig. Denn im Mehrspieler-Modus (ab drei geht's richtig zur Sache) löst Ihr nicht nur gemeinsam neckische Rätsel, sondern hortet nach erfolgreichen Schlachten oder effektiven Suchaktionen massenweise Diamanten. Passt jedoch auf, dass Euer Link nicht alle energiespendenden Herzen verliert: Euer Protagonist schöpft zwar nach einigen Sekunden wieder neuen Lebensmut, doch in der Zwischenzeit liegen die mühsam gesammelten Edelsteine ungesichert in der Gegend herum – schon werden aus Brüdern Feinde. Die Situation artet dann aus, wenn Euch Kollegen huckepack nehmen und in die glühende Lava werfen oder sogar mit Bomben um sich schmeißen.

Dich kenn ich doch!

In "The Legend of Zelda: Four Swords Adventure" trefft Ihr auf viele alte Bekannte: Besonders oft fordert Euch der böse Schatten aus Links zweitem NES-Abenteuer zu einer ordentlichen Abreibung auf. Der Schwarzmaler treibt es sogar soweit, dass sich Link in den GBA verkriechen muss. Auch sonst bekämpft Ihr niedliche, aber gefährliche Gegner: Die Palette reicht von hüpfenden Blobs bis zu stämmigen Zyklopen. An der Spitze der Feind-Evolution stehen die Bosse: Tretet dem Glubschauge nicht ohne Bumerang entgegen und Dodongos füttert Ihr auch heute noch mit Bomben.

Denk mal wieder

Neben den zahlreichen Schlachten müsst Ihr "Zelda"-typisch diverse



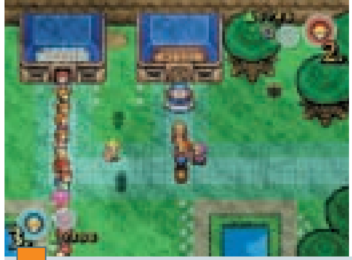
NGC Flinke Finger braucht Ihr bei den Boss-Scharmützeln: Dieser dunkle Ritter schmeißt mit verschiedenfarbigen Feuerbällen, die Ihr entsprechend zurückschleudert.

Connectivity hat doch Zukunft

Gemeinsam sind wir stark! Aber nur wenn es sein muss...

Trommelt drei Kumpels mit GBA zusammen. Aber bevor Ihr mit Links Abenteuer loslegt, solltet Ihr auf ewige Freundschaft schwören. Denn letztere ist in Gefahr, sobald Ihr mit der Hatz nach Hyrules Diamanten beginnt. Dann rückt sogar die eigentliche Rettung der sieben Maiden sowie Prinzessin Zelda in den Hintergrund. Denn nach jedem Level stimmt Ihr ab, wer besonders hilfreich war und auf wen Ihr getrost verzichten könnt. Dabei erhascht Ihr in GBA-Privatsphäre vielfach wertvolle Gegenstände: Denn das meist auf der Flimmerkiste ablaufende Spielgeschehen verlagert sich bei Gesprächen, Haus- oder speziellen Dungeon-Besuchen automatisch auf den eigenen GBA. So erklärt sich der marginale Grafikunterschied von Gamecube und GBA.





NGC Aktion, Reaktion: Als Held muss man doch nicht anstehen (links). Deshalb wirbelt die Link-Truppe mit Superschuh-Einsatz die Meute durcheinander (rechts).



NGC Guck', ich hab' den Größten: Geht Ihr im Kampf k.o, verliert Ihr den Großteil Eurer Diamanten und bei den eiskalten Gefährten bricht das Sammelfieber aus.


NGC Haltet in den Kämpfen zusammen: Einen derartigen Gegneraufmarsch gibt's in keinem "Zelda"-Abenteuer.


NGC Item-Vorteil: Mit der Feder hüpft der rote Link locker über die Löcher.

Rätsel lösen: Dabei entschlüsseln Einzelkämpfer auch ohne fremde Hilfe Steineverschiebe-Denkaufgaben. Doch die meisten Kopfnüsse entwirrt Ihr jedoch nur im Viererpack: So brutzelt Ihr via verschiebbarem Flammenhaus Steindinos oder zieht gemeinsam an einem überdimensionalen Schalter. Richtig neckisch wird es, wenn Ihr kombinierte GBA- und Cube-Rätsel decodiert – zwei Elfenjungs stellen sich auf Steine entfernende Schalter, während die anderen Helden nun das türöffnende Auge mit Pfeil und Bogen treffen können.

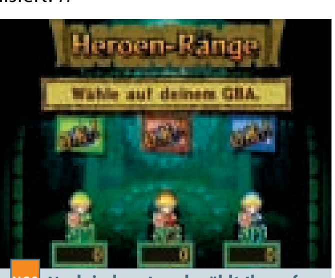
Auch zahlreiche Items setzt Ihr zur rechten Zeit ein – achtet darauf, dass jeder Link einen anderen Gegenstand bei sich trägt. Mit dem Sprungschuh hüpft Ihr behände über Abgründe, die Öllampe erhellt finstere Verliese, mit dem Hammer stampft Euer Held Holzpflöcke in den Boden und mit der Steinschleuder trefft Ihr weit entfernte Ziele. Wie sollt Ihr diese Aufgaben jedoch alleine entwirren? Nun, Ihr verfügt über vier Kampf-Formationen und dank Select-Tastendruck trennen sich die Zipfelmützenträger kurzfristig (ohne dass sich der Bildschirm jedoch splittet). Deshalb müsst Ihr zwecks Waffenbeschaffung teils mühsame Laufwege mehrmals auf Euch nehmen.

Levels und Minispiele

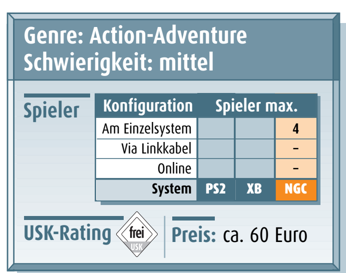
Ingesamt durchstöbert Euer Heldengespann 24 Abschnitte, die sich auf acht Welten aufteilen. Ihr hetzt durch dichte Wälder, erklimmt steile Berge und besucht düstere, mit Rätseln gespickte Dungeons. Zudem erschwert Nintendo die Aufgabe mit einem fiesen Kniff: Nach jeder erfolgreichen Mission müsst Ihr die bereits gesammelten Herzcontainer, Waffen und Gegenstände abgeben. Für den lockeren Zeitvertreib zwischendurch gibt's acht amüsante Minispiele wie heiteres Hühnerfangen freizuspielen oder Ihr vermöbelt Euren Kontrahenten im originellen "Bomberman"-Klon 'Schattenschlacht'. In zehn Arenen beharkt Ihr Euch mit etlichen "Zelda"-Extras: Auf dem Pferd Epona seid Ihr kurzfristig unverwundbar, mit versteckten Schaltern öffnet Ihr riesige Falltüren und das Kampfhuhn raubt dem Gegner ein Energie-Herz. Die sprachlastige Mehrspieler-Sammelei 'Navi Tracker' aus dem Japan-Original wurde übrigens wegrationalisiert. *rf*

Raphael Fiore

Was gibt's Schöneres, als Redaktionskollegen zu ärgern? Neben dem internen "Pro Evolution Soccer 4"-Turnier wird nun allabendlich Links Spielspaßgarant im Quartett gezockt. Denn keine Mehrspieler-Gaudi legt die Charaktereigenschaften der Kollegen (und von Euch selbst) derart offen: So verkommen nur gemeinsam lösbare Rätsel zur lästigen Pflichtaufgabe, das Ableben eines Mitstreiters wird dagegen mit Champagner begossen – denn bis sich der Niedergeschlagene erholt, liegen seine gesammelten Schätze schutzlos in der Gegend herum. Mit gierigem Blick stürzen sich die so genannten Gefährten sodann auf das begehrte Gut. Ein weiteres Redaktions-Phänomen: Nach jedem Level schließt sich die Anti-Raphael-Allianz zusammen (an der Spitze Mrs. 'Ich-schmeiß-dich-in-die-Lava' Janina und Bombenleger-Experte Matthias) und verteilt untereinander die Sonderkategorie-Punkte. Alleine fehlen zwar diese Komponenten, aber dank den vier Formationen macht auch der Solopfad ordentlich Laune. Einzige Kritikpunkte: Die Cube-Optik orientiert sich zu stark an der GBA-Grafik und für eine Vierspieler-Ausrüstung müsst Ihr ordentlich in die Tasche greifen.



NGC Nach jedem Level wählt Ihr auf dem GBA, wer besonders hilfreich war.

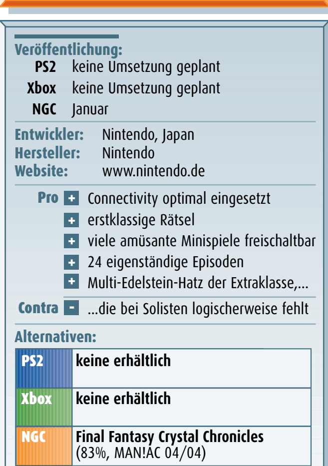

Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration			Spieler max.
Am Einzelsystem			4
Via Linkkabel			–
Online			–
System: PS2	XB	NGC	

USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro


Gamecube
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: Hyrule-Gebrabble, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Surround, ✓ 60Hz, ProLogic 2


Veröffentlichung:
PS2 keine Umsetzung geplant
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC Januar

Entwickler: Nintendo, Japan
Hersteller: Nintendo
Website: www.nintendo.de

Pro
+ Connectivity optimal eingesetzt
+ erstklassige Rätsel
+ viele amüsante Minispiele freischaltbar
+ 24 eigenständige Episoden
+ Multi-Edelstein-Hatz der Extraklasse,...

Contra
– ...die bei Solisten logischerweise fehlt

Alternativen:

PS2	keine erhältlich
Xbox	keine erhältlich
NGC	Final Fantasy Crystal Chronicles (83%, MAN!AC 04/04)


Zelda: Four Swords Adventure

Gamecube
Grafik 46 %
Sound 74 %
81 % Spielspaß

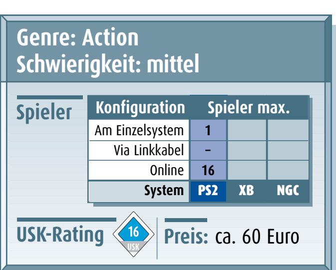
Durchdachtes Abenteuer für Solisten, welches ab drei Spielern an der 90%-Marke kratzt.



Ghost Recon 2



PS2 Nachtschicht: Schleicht Euch im Dunkel an die Nordkoreaner heran.



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	1		
	Via Linkkabel	–		
	Online	16		
	System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 16 Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
- Lenkrad
- Maus
- Flight-Stick
- Lightgun
- Keyboard
- EyeToy

Highend-Unterstützung:
- 16:9
- Surround
- ✔ ProLogic 2
- 60 Hz
- DTS
- Dolby Digital



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich (80%, MAN!AC 01/05)
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Ubisoft Shanghai
Hersteller: Ubisoft
Website: www.ubisoft.de

Pro
+ simples Befehlsmenü
+ clevere Teamkollegen
+ abwechslungsreiche Missionen
+ hübsche Grafik,...

Contra
- ...die unter heftigem Tearing leidet
- nur Online-Multiplayer

Alternativen:

PS2	Conflict: Vietnam (71%, MAN!AC (10/04)
Xbox	Ghost Recon 2 (80%, MAN!AC (01/05)
NGC	Conflict: Desert Storm 2 (83%, MAN!AC (12/02)



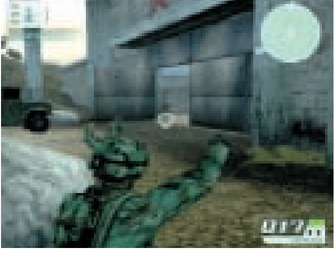
Ghost Recon 2

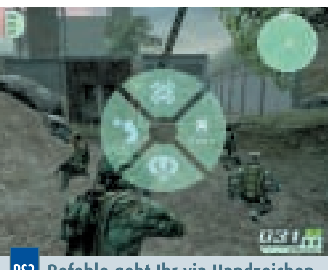
Playstation 2
Grafik 84 %
Sound 82 %
83 % Spielspaß

Lust statt Frust: Die PS2-Episode des Taktik-Shooters spielt sich angenehmer als die Xbox-Version.



PS2 Eine gute Deckung ist (über-)lebenswichtig. Späht vorsichtig um die Ecke und schickt im Zweifelsfall Eure KI-Kameraden als Aufklärer vor.





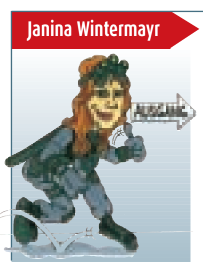
PS2 Befehle gebt Ihr via Handzeichen und Menü an das Team weiter.

Doppelter Einsatz für die Ghosts: Statt sich mit einer inhaltsgleichen Multiplattform-Version abzufinden, bekommen Xbox und PS2-Besitzer eine unterschiedliche Fassung des Taktik-Shooters spendiert. Schauplatz beider Episoden ist Nordkorea, allerdings zu verschiedenen Zeiten. Den Anfang macht die Spezial-Eingreiftruppe auf der PS2: Als Nordkorea vor Japan ein amerikanisches Aufklärungsschiff versenkt, sind die USA zum Handeln gezwungen. Mit einem Gefolge von drei KI-Kollegen schickt Euch das Oberkommando aus, die Situation zu entspannen. Die Missionspalette könnte vielfältiger nicht sein: Ihr müsst unter anderem einen politischen Gefangen befreien und eskortieren, einen nordkoreanischen Waffentransport stoppen sowie ein Feldlazarett vor einem feindlichen Übergriff schützen. Ein kurzes Briefing informiert Euch vor dem Einsatz über Ziele und Gefahren. Einzelmissionen stehen ebenfalls auf der Aufgabenliste der Ghosts. Die Feuerkraft Eurer Kollegen ersetzt dabei ein neu entwickeltes Waffensystem sowie Artillerie-Unterstützung. Per Lasererfassung markiert Ihr Ziele aus sicherer Entfernung für den Luftschlag. Im Nahkampf leisten Euch Gewehr, Pistole und verschiedene Granatentypen gute Dienste. Allerdings dürft Ihr nur vier Waffen mit in die Schlacht nehmen. Rüstet Euch vor Beginn einer Mission mit den passenden Schießeisen aus.

Im Team erfolgreich

Im Team setzt Ihr auf geballte Feuerkraft. Über ein einfach zu bedienendes Menü gebt Ihr kurze, aber präzise Anweisungen an die KI-Soldaten weiter, die prompt ausgeführt werden. Alternativ könnt Ihr Euren Kollegen die Instruktionen auch per Headset zukommen lassen. Online nutzt Ihr die Sprachunterstützung, um mit Euren Mitspielern und Beobachtern zu kommunizieren. *jw*

Janina Wintermayr



1:0 für die PS2: Die beiden "Ghost Recon 2"-Versionen könnten trotz aller Gemeinsamkeiten unterschiedlicher nicht sein. Nur in puncto Steuerung machen sich kaum Änderungen bemerkbar, wenngleich die Sony-Episode keinen optionalen Ego-Modus bietet. Spielerisch macht's auf der PS2 dank ausgeglichenem Schwierigkeitsgrad aber deutlich mehr Spaß. Und das, obwohl Speichern nur nach einer Mission möglich ist und Checkpoints gänzlich fehlen. Taktiker und Teamspieler freut's, Rambos müssen dagegen einen Gang zurückschalten. Auch grafisch kann die PS2-Fassung trotz teils heftigem Tearing überzeugen. Sehr schön anzusehen: Der Effektfilter 'Colour of War', der das Bild bei Feuerstößen mit dem Gewehr verblassen lässt.

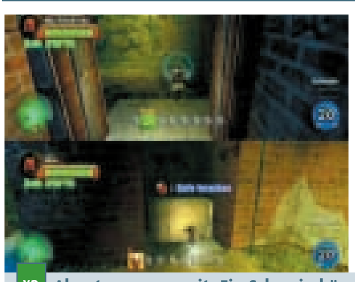


PS2 Colour of War: Feuert Ihr das Gewehr ab, wird die Spielfigur kräftig durchgeschüttelt und das Bild verliert die Farbe.



PS2 In die gewohnte Ego-Perspektive schaltet das Spiel nur beim Bedienen eines stationären Geschützes.

Blinx 2: Masters of Time & Space

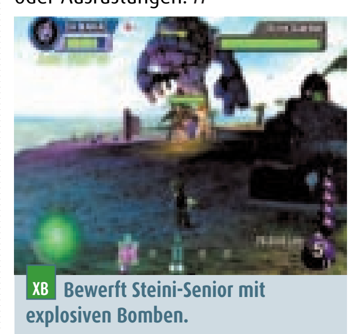



XB Abenteuer zu zweit: Ein Schwein kümmert sich um die Raumkontrolle, während das andere Rätsel löst (links). Die Mehrspieler-Schlacht sorgt für Laune (rechts).

Die katzenhaften Zeitwächter stehen vor einer großen Krise, da die schweinische Tom-Tom-Gang den mysteriösen Zeit&Raum-Kristall zerstört hat. Wer jetzt denkt, dass nur die Heldenkatze "Blinx" die Situation retten kann, irrt. Denn schon zu Beginn schlägt "Blinx 2" äußerst divergente Wege ein. Ihr bastelt im Katzen-Editor den Protagonisten nach eigenem Gusto. Und später folgt dasselbe Prozedere mit dem schweinischen Gegenspieler. Die ungleichen Charakter-Gruppen besitzen unterschiedliche Anlagen: Die Schnurrhaar-Träger saugen mit ihrem Saubermacher Müll ein und bewerfen damit unflätige Zeitmonster. Nach der unfreiwilligen Dreck-Dusche hinterlassen Euch die Fieslinge Zeitsteuerungen. Diese lassen sich kombinieren und so stehen acht zeitverändernde Arten zur Verfügung. Stoppt etwa Uhr und Gegnerschar, nehmt Eure Aktionen auf und gebt diese in einer waschechten Kopie wieder oder repariert diverse Bauten via Rücklauftaste. Die mühsame Putzarbeit kostet Kraft und Saft – trinkt deshalb einen kräftigen Schluck energiespendende Milch. Mützen braucht Ihr letztlich, um in der Zeitfabrik einzukaufen.

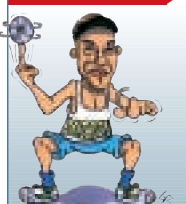
Säue und Schlachten

Die schweinischen Schleich- und Tarnexperten nutzen dagegen Raumsteuerungen für Katzen-Saugfallen oder schmeißen mit rutschigen Bananen respektive explosiven Zeitgranaten. Das Abenteuer dürft Ihr auch im Duo bestreiten – ein zweiter Pad-Halter kann sogar in späteren Levels einsteigen. Während Ihr beim Anfänger-Modus getrennte Wege geht, müsst Ihr Euch die Aufgaben in der Spezialisten-Variante aufteilen. Im Gegner-Modus jagen sich schließlich bis zu vier menschliche Gegner. Dabei erteilt jeder seiner Viererbande Befehle und nutzt spezifische Waffen oder Ausrüstungen. *rf*



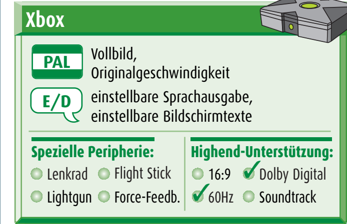
XB Bewerft Steini-Senior mit explosiven Bomben.

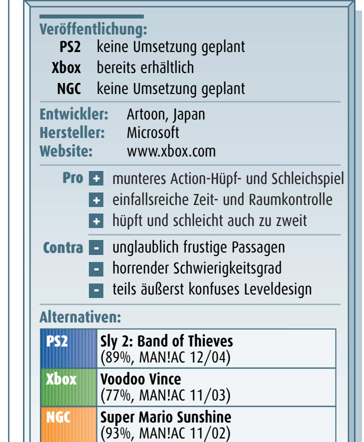
Raphael Fiore



Potenzial schon wieder verschenkt, was dieses Mal doppelt nervt: Denn die erweiterten Zeitelement-Rätsel, die Möglichkeit, zu zweit das Abenteuer zu bestreiten sowie das wechselnde Hüpf/Schleich-Prinzip lassen das Herz jedes Plattform- und Puzzle-Liebhabers höher schlagen. Aber die schlampige Umsetzung der Ideen sorgt für gehörigen Frust: Der äußerst happige Schwierigkeitsgrad lässt Einsteigern schon zu Beginn wenig Chancen. Doch das Nonplusultra in puncto Spielspaßbremse stellen die zahlreichen unfairen Passagen sowie das unübersichtliche Leveldesign dar. Wieso reicht's dann trotzdem für eine überdurchschnittliche Wertung? Nun, wer hinter die üblen Macken-Fassaden blickt, erkennt einen farbenprächtigen Action-Hüpf-Schleich- und Denkmix, der hartgesottene Videospieler mit abwechslungsreichen Aufgabenstellungen motiviert. Der Mehrspieler-Modus sorgt schließlich auch für gute Laune: Die stets flüssige Ballerei lockt mit witzigen Gimmicks und taktischen Gruppen-Manövern. Schade um die guten Ansätze – ein Exkurs bei Miyamoto in Sachen Spieldesign, Levelaufbau und Gegnerverhalten könnte beim dritten Versuch Wunder wirken.









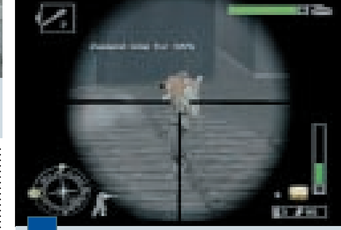
Call of Duty Finest Hour



XB Dauerfeuer mit unendlich Munition: Schützt in Aachen mit einem stationären MG den Straßenzug vor der deutschen Panzerabwehr.



PS2 Das Scharfschützengewehr fasst nur wenig Kugeln. Die Nachladezeit...



PS2 ... nutzt der Feind prompt zum Gegenangriff.

Alle Jahre wieder kommen nicht nur das Christkind, sondern auch unzählige Spiele, denen die Kriege des vergangenen Jahrhunderts als Inspirationsquelle dienten. Das Schlusslicht für 2004 bildet dabei Activision, die mit der Konsolen-Version von "Call of Duty" für beschauliche Weihnachten unter der Flak-Kanone sorgen. Statt der so beliebten Vietnam-Thematik besinnt sich Entwickler Spark der guten alten Zeit und mixt mit Hollywood-reifer Fiktion die Geschichte des Zweiten Weltkriegs zu einem actionreichen Ego-Spektakel.

Frontkämpfer

Fast lautlos schiebt sich ein kleines Ruderboot durch die dichte Nebelwand. Angefeuert von den Rufen eines russischen Offiziers rudern ein Dutzend Soldaten dem verqualmten Schlachtgeschehen am Ufer entgegen. Plötzlich braust donnernd eine deutsche Stuka über die Köpfe der Männer und reißt mit knatterndem Maschinengewehr mehrere Soldaten in den virtuellen Tod.

Die bedrückende Eröffnungssequenz von "Call of Duty: Finest Hour" markiert den Anfang vom Ende von Stalingrad und stimmt Euch gleichzeitig auf die folgenden Missionen ein. Zunächst gilt es, die MG-Stellungen der Deutschen zu eliminieren, um so Euren Kameraden den Vorstoß zu erleichtern. Anschließend helft Ihr einen feindlichen Bunker einzunehmen. Unterstützt werdet Ihr dabei von der Scharfschützin Tanya, die Ihr im Level darauf sogar selbst steuert. Mit der Sniperlady verschanzt Ihr Euch in zerstörten Gebäuden und liefert dank Zoomoptik präzise Feuerunterstützung.

Genreüblich geht's in "Call of Duty: Finest Hour" vorrangig ums Ballern, was allerdings dermaßen abwechslungsreich inszeniert ist, dass Langeweile so schnell nicht aufkommt. Nach Eurem Einsatz in Russland mischt Ihr in der Rolle des Briten Carlyle die deutschen Truppen in Afrika auf: Des Nachts sollt Ihr eine Funkanlage sowie den Benzinvorrat der Nazis zerstören. Später verschlägt es Euch ins deutsche Aachen, wo Ihr als amerikanischer GI die vorrückende Panzerdivision beschützt. Während Euch in den engen Gassen der Altstadt die Panzerabwehr-Geschosse um die Ohren fliegen, bremsen MG-Stellungen den Vormarsch in der Kanalisation. Rücksetzpunkte haben die Entwickler allerdings spärlich eingesetzt. Wer ins Gras beißt, muss nicht selten den gesamten Einsatz von vorne beginnen. Den krönenden



PS2 Befehlskette: Auf Euer Kommando treten die zwei Kollegen die Tür ein. Im Raum befindliche Deutsche werden dann kurzerhand mit einer Granate überrascht.

Janina Wintermayr



Fronteinsatz mit Macken: Ego-Shooter-Experten und Fans von Weltkriegsszenarien fühlen sich bei "Call of Duty: Finest Hour" sofort zuhause. Soundkulisse, Präsentation und Atmosphäre zeigen sich durchweg gelungen. Spielerisch gelingt es der historischen Nonstop-Action allerdings nicht ganz so gut, bei Laune zu halten. Leider wartet das Ego-Spektakel mit haufenweise unfairen Einsätzen auf, die Einsteiger wie Profis gleichermaßen durch die Frusthölle schicken. Wer sich trotzdem durchbeißt, wird mit abwechslungsreichen Missionen belohnt. Technische Schwächen wie instabile Bildrate, durchwachsene Optik und dümmliche KI verhindern aber den Sprung in höhere Wertungsregionen. Schade auch, dass der Multiplayer-Modus nur online funktioniert.



XB Steht Ihr nicht gerade unter Dauerbeschuss, hält der Panzer viel aus.

NGC Den Jeep steuert der KI-Kollege, Ihr bedient nur das aufmontierte MG.

PS2 Während in der Third-Person-Perspektive das Manövrieren des Panzers leichter fällt, zielt es sich in der Ego-Ansicht besser.

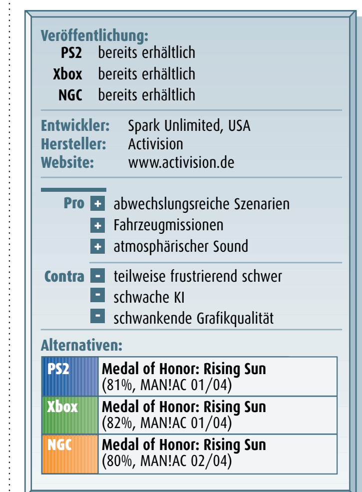
Abschluss der Story-Kampagne bildet die Schlacht um die Brücke von Remagen. Die offensiven Feuergefechte stellen aber nur einen Teil des Kampfgeschehens. Ab und zu klemmt Ihr Euch hinter das Steuer eines Vehikels. Mal bombt Ihr Euch im Panzer den Weg durchs zerstörte Stalingrad frei, ein anderes Mal holt Ihr mit der Kanone flüchtende Stukas vom Himmel oder jagt mit einer am Geländewagen montierten MG deutsche Soldaten. Unterwegs mit einem Fahrzeug dürft Ihr gar zwischen Third-Person- und Ego-Perspektive wechseln.

Zeitgenössische Waffen

Wie es sich für einen zünftigen Ego-Shooter gehört, hat Entwickler Spark natürlich für eine anständige Waffenauswahl gesorgt. Getreu der historischen Thematik macht Ihr den deutschen Besatzern mit Sturmgewehr, MG, Raketenwerfer und verschiedenen Gewehren den Garaus. Mehr als zwei Waffen dürft aber nicht mit Euch herumschleppen. Für besonders grobe Zerstörung greift Ihr deshalb auf diverse Granaten-Varianten zurück oder übernehmt stationäre Geschütze. Alternativ könnt Ihr auf die Hilfe Eurer Polygon-Kollegen bauen, die trotz schwacher KI im Kampf ihr Bestes geben. Situationsabhängig dürft Ihr den Digi-Soldaten sogar einfache Befehle erteilen. Zeigt Ihr mit dem Fadenkreuz etwa auf eine Tür, treten die Kameraden diese ein und räuchern die im Raum befindlichen Feinde mit einer Handgranate aus. Im Gegenzug verteilt Ihr Heilpakete an verwundete Alliierte. Wer den Teamkampf bevorzugt oder gegen menschliche Kontrahenten antreten will, kommt im Multiplayer auf seine Kosten. Allerdings braucht es schon einen Online-Zugang, um auf PS2 und Xbox in den Spielvarianen 'Deathmatch', 'Team-Deathmatch', 'Capture the Flag' oder 'Suchen & Zerstören' antreten zu können. *jw*



NGC Bedeckter Himmel, bedrückte Stimmung: Atmosphärisch fesseln die Russland-Missionen von Beginn an ans Pad.



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

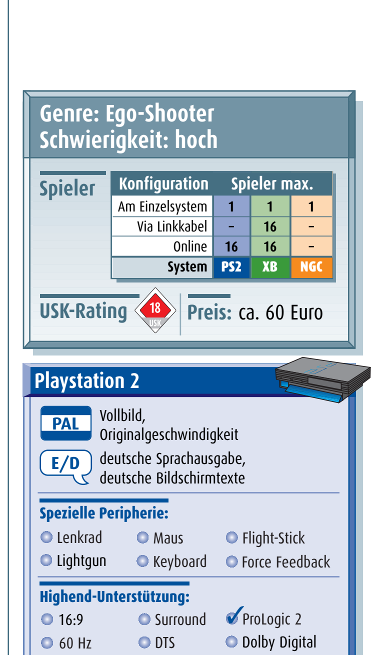
Entwickler: Spark Unlimited, USA
Hersteller: Activision
Website: www.activision.de

Pro
+ abwechslungsreiche Szenarien
+ Fahrzeugmissionen
+ atmosphärischer Sound

Contra
- teilweise frustrierend schwer
- schwache KI
- schwankende Grafikqualität

Alternativen:

PS2	Medal of Honor: Rising Sun (81%, MAN!AC 01/04)
Xbox	Medal of Honor: Rising Sun (82%, MAN!AC 01/04)
NGC	Medal of Honor: Rising Sun (80%, MAN!AC 02/04)

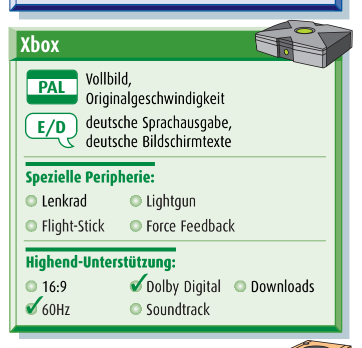


Genre: Ego-Shooter
Schwierigkeit: hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	16	–
Online	16	16	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 18
Preis: ca. 60 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Maus, Flight-Stick, Lightgun, Keyboard, Force Feedback

Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, ✓ ProLogic 2, 60 Hz, DTS, Dolby Digital



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, Lightgun, Flight-Stick, Force Feedback

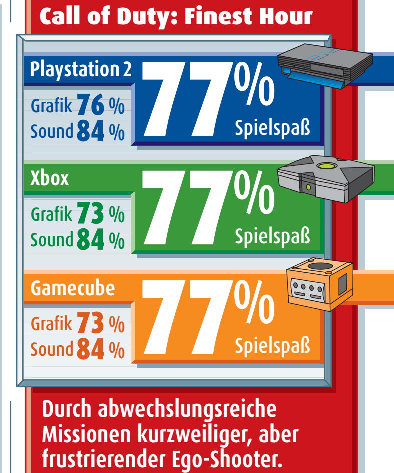
Highend-Unterstützung:
16:9, ✓ Dolby Digital, Downloads, ✓ 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie:
Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Reader

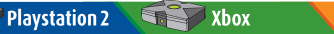
Highend-Unterstützung:
16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2



Call of Duty: Finest Hour

Playstation 2: Grafik 76 %, Sound 84 % – 77 % Spielspaß
Xbox: Grafik 73 %, Sound 84 % – 77 % Spielspaß
Gamecube: Grafik 73 %, Sound 84 % – 77 % Spielspaß

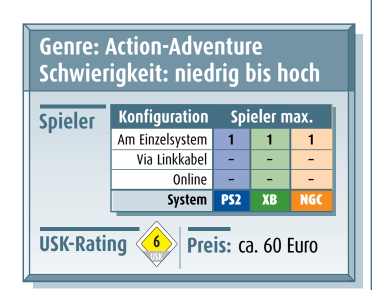
Durch abwechslungsreiche Missionen kurzweiliger, aber frustrierender Ego-Shooter.





VIDEO AUF DVD!

Die Unglaublichen

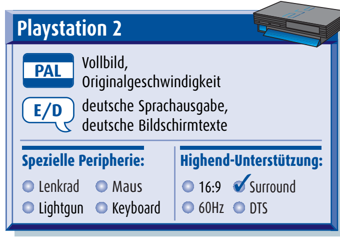


Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating 6 Preis: ca. 60 Euro



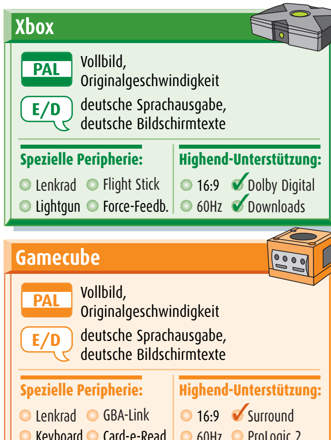
Playstation 2

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, ✓ Downloads

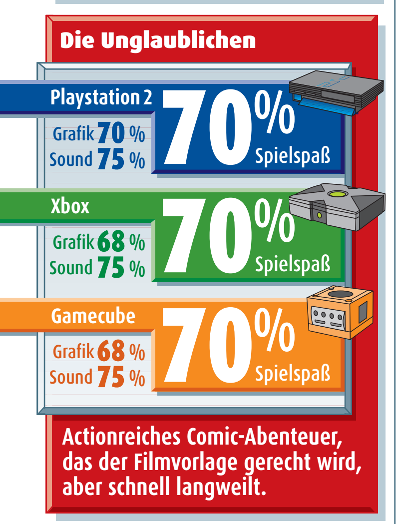
Gamecube

PAL Vollbild, Originalgeschwindigkeit

E/D deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.

Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2



Die Unglaublichen

Playstation 2 — Grafik 70 %, Sound 75 % — 70 % Spielspaß

Xbox — Grafik 68 %, Sound 75 % — 70 % Spielspaß

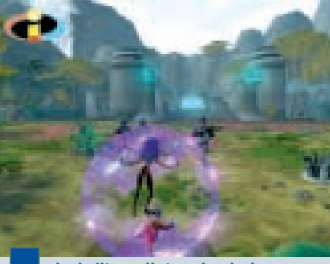
Gamecube — Grafik 68 %, Sound 75 % — 70 % Spielspaß

Actionreiches Comic-Abenteuer, das der Filmvorlage gerecht wird, aber schnell langweilt.



XB Der schlanke Mr. Incredible nimmt sich die Handlanger von Franzosen-Fiesling Bomb Voyage zur Brust. Setzt bei vielen Gegnern den Incredi-Angriff ein.



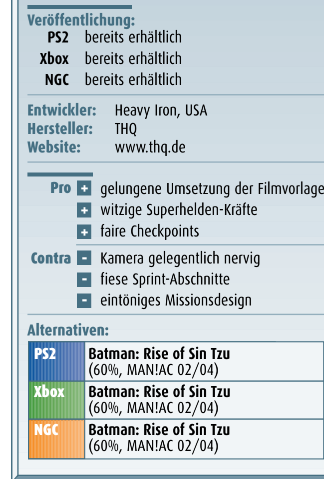


PS2 Flash flitzt alleine durch den Verkehr oder mit Violetta in der Kugel.

Superhelden haben es nicht leicht: Trotz selbstlosem Einsatz für die Menschheit werden sie wegen entstandener Sachschäden verklagt. Schließlich tauchen die Supermänner und Frauen ab und fristen ihr Dasein als gewöhnliche Leute. Nur Mr. Incredible kann sich mit dem Leben als Normalo nicht abfinden und schwingt sich mit Kumpel Frozone zu neuen Heldentaten auf – anonym versteht sich. Die geheimnisvolle Mirage bietet dem alternden Supermann schließlich die Gelegenheit, seine Kräfte sinnvoll einzusetzen.

Familie Unglaublich

Eng an die Filmvorlage angelehnt, kämpft Ihr Euch in 18 Missionen als Mr. Incredible, seine Frau Elastigirl sowie die Kinder Violetta und Flash durchs comicbunte Abenteuer. Den Löwenanteil stellt der Muskelmann, der dank Superkräften Kampfroboter, Wachmänner und Bomben werfende Franzosen am Fließband vermöbelt. Ist die dehnbare Ehefrau am Zug, schwingt Ihr Euch hauptsächlich durch das Level. Ganz auf Gewalt verzichtet gar der Nachwuchs und nutzt seine Fähigkeiten lieber, um Gefahren aus dem Weg zu gehen. Steuert Ihr Flash, fordern dessen rasante Spurtqualitäten schnelle Reaktionen: Weicht im Eiltempo Hindernissen aus und vermeidet schädliche Reibungshitze. Auf den Spuren von Sam Fisher wandelt dagegen Violetta, die sich kurzzeitig unsichtbar macht. Agieren die beiden Geschwister im Team, rollt Ihr in einer Schutzkugel Feinde und Gerätschaften platt. Zusätzlich zu ihren Superkräften verfügen die Helden über einen speziellen 'Incredi'-Angriff. 'Incredi'-Energie vorausgesetzt, haut Mr. Incredible mehrere Gegner um, während Elastigirl ihre Gliedmaßen im Kreis schwingt. Ab und zu stellt sich Euch ein monströser Zwischengegner in Gestalt eines vielarmigen Roboters in den Weg. Fleißige Spieler schalten durch Sammeln von Bonus-Gegenständen zahlreiche Extras rund um den Film frei. *jw*



Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC bereits erhältlich

Entwickler: Heavy Iron, USA
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

Pro
+ gelungene Umsetzung der Filmvorlage
+ witzige Superhelden-Kräfte
+ faire Checkpoints

Contra
– Kamera gelegentlich nervig
– fiese Sprint-Abschnitte
– eintöniges Missionsdesign

Alternativen:

PS2	Batman: Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04)
Xbox	Batman: Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04)
NGC	Batman: Rise of Sin Tzu (60%, MAN!AC 02/04)

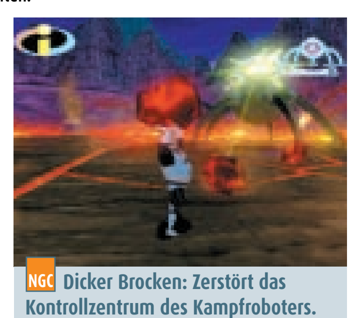
Janina Wintermayr



Unglaublich gut sind "Die Unglaublichen" nur im Kino: Leider gelingt es dem Spiel nicht, die Masse ähnlich stark zu begeistern. Zwar hält sich die Umsetzung nah an der Filmvorlage und bürgt mit den vier Charakteren für genügend Abwechslung, die Missionen gerieten insgesamt jedoch zu simpel und eintönig. Grafisch bietet der Titel ebenfalls nur solide, aber nicht berauschende Kost. Trotz generell niedrigem Schwierigkeitsgrad und Heilpaketen im Überfluss seid Ihr dennoch nicht vor gelegentlichem Bildschirmtod gewappnet. Frustig wird es dank vieler Checkpoints jedoch nur selten, was das Action-Adventure auch für jüngere Spieler empfehlenswert macht. Ansonsten werden Filmfans kurz, aber gut unterhalten.



PS2 Mrs. Incredible schleudert die Gegner mit Gummiarmen durch die Luft.



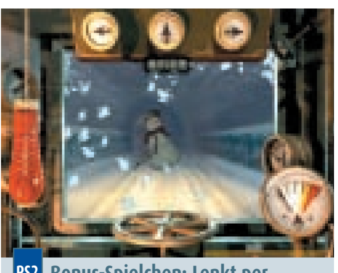
NGC Dicker Brocken: Zerstört das Kontrollzentrum des Kampfroboters.

Der Polarexpress

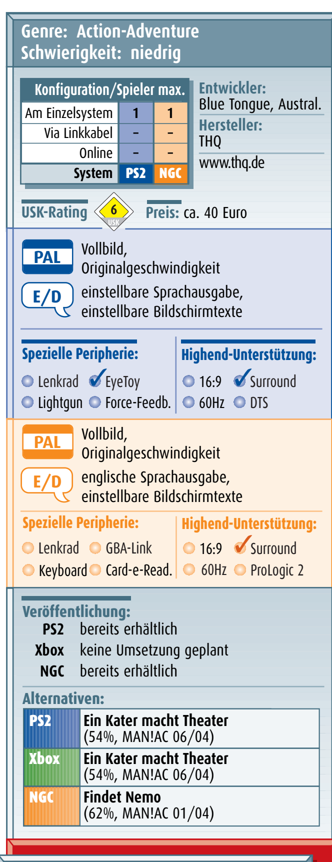


NGC Beschwerliche Reise zum Nordpol: Im Polarexpress treiben lebendig gewordene Spielzeugpuppen mit den Kindern allerlei Schabernack.

Heiligabend steht vor der Tür und weil ein kleiner Junge nicht an den Weihnachtsmann glaubt, wird er vom Polarexpress abgeholt. Zusammen mit anderen Kindern führt ihn die Reise zum Nordpol, der Heimat des Geschenke-Verteilers. Die beschauliche Stimmung wird jäh unterbrochen, als böse Spielzeugpuppen den Knirpsen die Fahrkarten klauen. Nun liegt es an Euch, diese zurückzuholen. Schleicht dazu am Bord-Koch vorbei, besiegt die Puppen im Tennis oder bei der Tortenschlacht und taut tiefgefrorene Geschenkpakete auf. Später müsst Ihr bei Rhythmusspielen die Lok anheizen, auf dem Zugdach Hindernissen ausweichen sowie simple Hüpfpassagen meistern. Weiter manövriert Ihr Fahrzeuge im "Hugo"-Stil über Schienen oder durch die Luft. PS2-Besitzer können zusätzlich die EyeToy-Kamera anschließen. Wie der gleichnamige Animationsfilm richtet sich das Action-Adventure in Aufmachung und Anspruch vornehmlich an jüngere Spieler. Technisch kann das interaktive Weihnachtsmärchen jedoch nicht mit dem Kinovorbild konkurrieren. *jw*



PS2 Bonus-Spielchen: Lenkt per EyeToy-Kamera den Polarexpress.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	NGC

Entwickler: Blue Tongue, Austral.
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: 6 — Preis: ca. 40 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, ✓ EyeToy, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

NGC:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, ProLogic 2

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	bereits erhältlich

Alternativen:

PS2	Ein Kater macht Theater (54%, MAN!AC 06/04)
Xbox	Ein Kater macht Theater (54%, MAN!AC 06/04)
NGC	Findet Nemo (62%, MAN!AC 01/04)

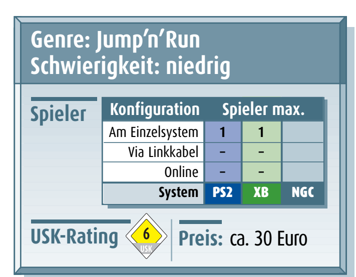


Playstation 2
Grafik 56 %
Sound 50 %
51 % Spielspaß

Gamecube
Grafik 54 %
Sound 50 %
51 % Spielspaß

Simple wie abwechslungsreiche Versoftung des Weihnachtsfilms für Kinder.

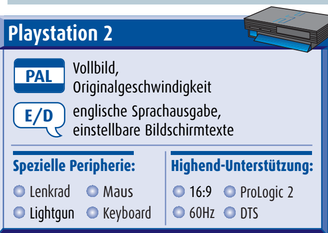
Scaler


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: niedrig

Spieler

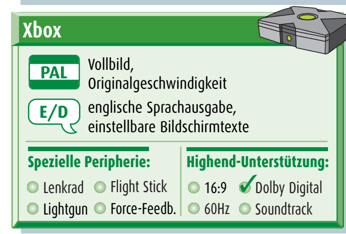
Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	
Via Linkkabel	–	–	
Online	–	–	
System	PS2	XB	NGC

USK-Rating: 6 | Preis: ca. 30 Euro


Playstation 2

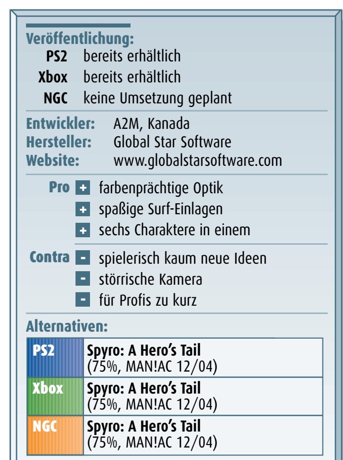
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS


Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack


Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

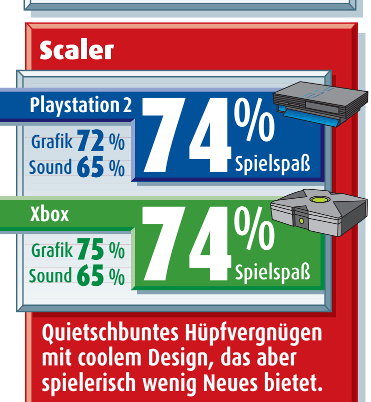
Entwickler: A2M, Kanada
Hersteller: Global Star Software
Website: www.globalstarsoftware.com

Pro
+ farbenprächtige Optik
+ spaßige Surf-Einlagen
+ sechs Charaktere in einem

Contra
- spielerisch kaum neue Ideen
- störrische Kamera
- für Profis zu kurz

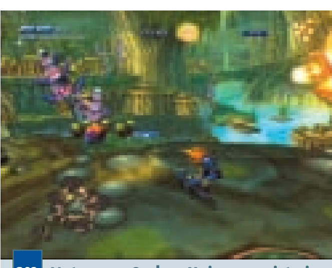
Alternativen:

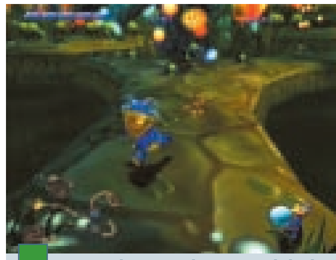
PS2	Spyro: A Hero's Tail (75%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Spyro: A Hero's Tail (75%, MAN!AC 12/04)
NGC	Spyro: A Hero's Tail (75%, MAN!AC 12/04)


Scaler

Playstation 2: Grafik 72 %, Sound 65 % – 74 % Spielspaß
Xbox: Grafik 75 %, Sound 65 % – 74 % Spielspaß

Quietschbuntes Hüpfvergnügen mit coolem Design, das aber spielerisch wenig Neues bietet.


PS2 Natur pur: Scalers Universum ist ein kunterbuntes Biotop voller Leben.


XB In manchen Levels verwandelt Ihr Euch in einen fies grinsenden Bakudan.


XB LSD-Trip? Befänden wir uns in den 70er-Jahren, wäre wohl jedem klar, welchen Hilfsmitteln die Entwickler die 'leuchtenden' Ideen zu verdanken haben.

Wer kennt diese Situation nicht? Euer fieser Nachbar versucht mit Hilfe einer Armee aus mutierten Echsen die Herrschaft über das Multiversum (ja, neben unserem Universum existieren noch viele weitere) an sich zu reißen. Da Ihr dem gemeinen Kerl auf die Schliche kommt, hat es die Echsenbrut auf Euch abgesehen. Doch Ihr könnt fliehen, verwandelt Euch selbst in eine Echse und dringt in die Welt der Aggressoren ein.
Wie, das ist Euch noch nie passiert? Bobby 'Scaler' Jenkins, der Held des Spiels, ist in genau dieser Situation. Unterstützt von dem vergesslichen Wissenschaftler Leon, der Euch mit mehr oder weniger klugen Ratschlägen zur Seite steht, durchstreift Ihr zehn psychedelisch anmutende Welten. Dabei sticht das abgedrehte Design ins Auge: Die organischen Landschaften strotzen vor fluoreszierenden Pflanzen, bunten Pilzen und angriffslustiger Flora und Fauna. Auf der Suche nach 'Klokkies', Kristalljuwelen und den begehrten Echseneiern profitiert Scaler von seinen vielseitigen Talenten: Mit Eurer klebrigen Zunge verscheucht Ihr kleinere Feinde, mit den spitzen Krallen fügt Ihr auch größeren Brocken empfindliche Kratzer zu. Neben Doppelsprung und Elektro-Attacke lernt der schuppige Held, mit der Umgebung zu verschmelzen, um besonders harten Fieslingen aus dem Weg zu gehen.

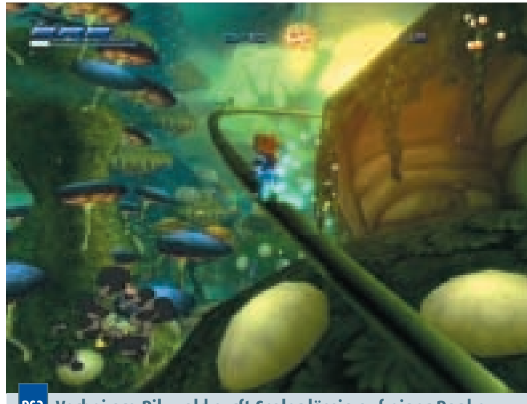
Scaler wandel dich

Doch das blaugelbe Energiebündel kann noch mehr: Habt Ihr eine ausreichende Zahl bestimmter Gegnertypen eliminiert, könnt Ihr Euch in diese verwandeln: Schmeißt als 'Bakudan' mit Bomben um Euch oder rollt Euch zur 'Krock'-Kugel zusammen und macht die Monster mit Eurem Stachelangriff platt. Im Verlauf der gefährlichen Reise warten insgesamt fünf Metamorphosen (u.a. Flugechse und Urzeitfisch) auf Euch.
Daneben schaltet Ihr mit zunehmendem Fortschritt zahlreiche hübsche Artworks und Storyboards frei. Auf besonders eifrige Sammler – findet alle 100 Kristalljuwelen – wartet sogar ein alternatives Ende. *ms*

Matthias Schmid


Bunt, bunter, Scaler! Allein die coole Optik von "Scaler" lädt zu langwierigen Ausflügen ein. Selten konntet Ihr Euch an derart farbenprächtigen Umgebungen und schillernden Biotopen erfreuen. Auch die vorlaute Echse selbst überzeugt mit flotten Animationen und kecken Sprüchen. Vor allem das 'Ranken-Surfen' sowie die zahlreichen Verwandlungen erfreuen das Jump'n'Run-Herz. Spielerisch erfindet Scaler das Rad nicht neu, im Gegensatz zum abgedrehten Design bleibt man hier Genre-Standards treu: Sprungpassagen wechseln sich mit Hochgeschwindigkeitseinlagen und Bosskämpfen ab. Grafisch bleibt die PS2-Version leider etwas hinter der hübschen Xbox-Fassung zurück. Hüpfspiel-Fans, die sich nicht an der mitunter zickigen Kamera stören, greifen zu.

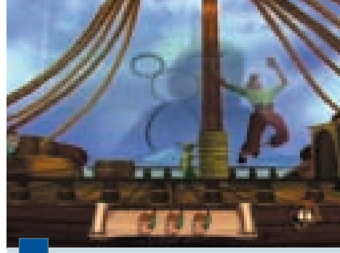

XB In der Krock-Metamorphose wird Scaler zur überdimensionalen Flipperkugel und erreicht so neue Levelabschnitte.


PS2 Vorbei am Pilzwald surft Scaler lässig auf einer Ranke und lädt gleichzeitig Energie für den Elektroangriff auf.

Disney Move


PS2 Spielt Ihr die falschen Töne, verputzt der gefräßige Stitch die Blumen.


PS2 Einziger Lichtblick: Versucht Euch als Zauberer gegen die Geisterbrut.

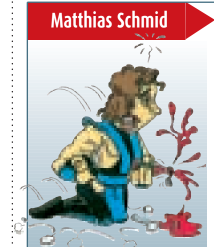

PS2 Peter Pans Piratenklopperei ist ein simpler 'Kung-Fu'-Abklatsch.

Strategisch geschickt platziert, erscheint gerade rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft mit "Disney Move" eine weitere EyeToy-Minispielsammlung. Hauptdarsteller sind die allseits beliebten Figuren um Micky, Peter Pan, Alladin und Co. Auch die drolligen Inselbewohner Lilo und Stitch aus einem jüngeren Disney-Abenteuer sind mit von der Partie.

Habt Ihr Eure EyeToy-Kamera angestöpselt, laden sechs Minispiele mit je drei Schwierigkeitsstufen zum kollektiven Gezappel. Im schaurigen Geisterschloss macht Ihr Fotos von den umherwandernden Schauergestalten oder vertreibt sie mit Euren Zauberkünsten. Auf dem Fußballplatz tretet Ihr gegen die Entenhausen-Fraktion an – sprich, Donald, Daisy und ihre Neffen versuchen, Euch die Bälle in die Maschen zu hauen.

Daneben rettet Ihr Peter Pan mit gezielten Faustschlägen vor den Piraten, trommelt mit Lilo und Stitch um die Wette oder helft Alladin auf seinem fliegenden Teppich, den grimmigen Palastwachen auszuweichen. *ms*

Matthias Schmid



Fade EyeToy-Hampelei ohne Pfiff: Unter allen Minispiel-Paraden, die Sonys USB-Kamera unterstützen, macht "Disney Move" ganz klar den letzten Platz. Dass in puncto Grafik und Sound nicht viel geboten wird, ist man von der Genre-Konkurrenz gewohnt. Der mickrige Umfang (gerade einmal sechs Disziplinen) und die Einfallslosigkeit werden den symphatischen Disney-Charakteren auf keinen Fall gerecht: Beinahe alle Miniaufgaben waren in ähnlicher Form bereits in "EyeToy: Play 2" oder "Sega Superstars" enthalten – lediglich die oben abgebildete Geisterjagd bringt kurzweilige Unterhaltung. Darüber hinaus verhindern eine äußerst störrische Menüführung sowie nicht abbrechbare Tutorials den Sprung in mittlere Wertungsregionen.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: A2M, Frankreich
Hersteller: Electronic Arts
www.electronic-arts.de

USK-Rating: frei | Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

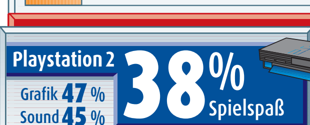
PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, EyeToy ✓
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	EyeToy: Play 2 (85%, MAN!AC 01/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich



Playstation 2 — Grafik 47 % — Sound 45 % — 38 % Spielspaß

Mogelpackung unterm Weihnachtsbaum: ideenlose Minispielsammlung mit geringem Umfang.

Action mit SpongeBob Schwammkopf und seinen Freunden



EyeToy und kein Ende in Sicht: Auch der quietschfidele SpongeBob hat seine Meute eingeladen und macht mit ihr ein knappes Dutzend Minispiele unsicher. Während man in den USA mit dem Namen "Nicktoons EyeToy" auskommt, bedarf es aufgrund des mangelnden Bekanntheitsgrades des Fernsehsenders Nickelodeon hierzulande des monströsen Titels "Action mit SpongeBob Schwammkopf und seinen Freunden".

Neben dem Titelhelden geben in den elf Miniaufgaben so illustre Charaktere wie Cosmo&Wanda oder Jimmy Neutron ihr Stelldichein. Dank EyeToy-Kamera seid Ihr natürlich mittendrin, wenn es gilt, im Ozean giftigen Quallen auszuweichen, Geister einzufangen oder einen Drachenflieger zu steuern. Ein anderes Mal rollt Ihr, von SpongeBob frenetisch gefeiert, als Bowlingkugel über die Unterwasserbahn, fischt als Hockeygoalie unhaltbare Pucks aus der Luft oder löst knifflige Puzzeleien.

Wahlweise schnappt Ihr Euch menschliche Mitspieler, um die Herausforderungen auch im Multiplayer-Modus zu bestreiten – aus kameratechnischen Gründen natürlich nur abwechselnd. *ms*


PS2 Als menschliche Bowlingkugel auf der Jagd nach dem Strike.


PS2 Markiert mit Eurer Hand die Zutaten, die SpongeBob vom Grill holt.

PS2 Aktiviert die Energieplatten, um flinke Atome im Achteck zu halten.

Matthias Schmid



Turnübungen für zwischendurch: Der knuffige Schwammkopf erfindet mit seiner Minispiel-Sammlung das EyeToy-Rad zwar nicht neu, weiß aber durchaus zu gefallen. Typische Kopien anderer EyeToy-Titel wie z.B. Kung Fu wechseln sich mit eigenen Ideen ab – besonders das Herumrollen als Bowlingkugel macht immer wieder Laune. Optisch erwartet den Spieler der typische Comic-Look, grafische Leckerbissen sucht Ihr natürlich vergebens. Ich hätte mir zwar einen Auftritt meines liebsten Nickelodeon-Charakters Rocko oder witzige Gimmicks wie das in "EyeToy: Play 2" enthaltene Cameo-Feature gewünscht, SpongeBob-Freunde und jüngere Spieler werden aber gut unterhalten. Alle anderen PS2-Fitnessfreaks greifen besser zur Konkurrenz.



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: THQ, USA
Hersteller: THQ
www.thq.de

USK-Rating: frei | Preis: ca. 30 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, EyeToy ✓
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

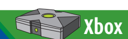
PS2	EyeToy: Play 2 (85%, MAN!AC 01/05)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich



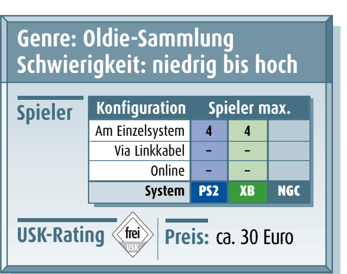
Playstation 2 — Grafik 43 % — Sound 45 % — 63 % Spielspaß

Wenig innovative, aber kurzweilige EyeToy-Spieleparade mit symphatischem Hauptcharakter.





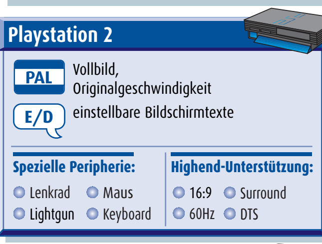
Atari Anthology



Genre: Oldie-Sammlung
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Spieler	Konfiguration	Spieler max.		
	Am Einzelsystem	4	4	
	Via Linkkabel	–	–	
	Online	–	–	
	System	PS2	XB	NGC

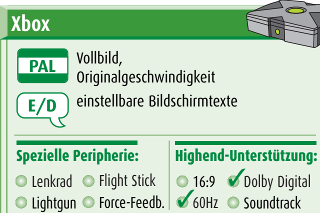
USK-Rating: frei — Preis: ca. 30 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

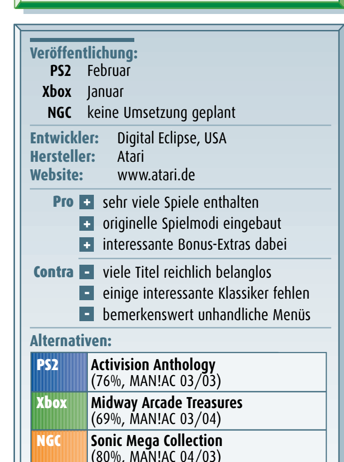
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack



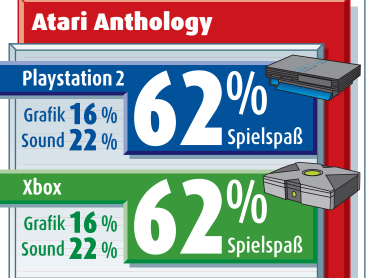
Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Januar
NGC keine Umsetzung geplant

Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Atari
Website: www.atari.de

Pro
+ sehr viele Spiele enthalten
+ originelle Spielmodi eingebaut
+ interessante Bonus-Extras dabei

Contra
- viele Titel reichlich belanglos
- einige interessante Klassiker fehlen
- bemerkenswert unhandliche Menüs

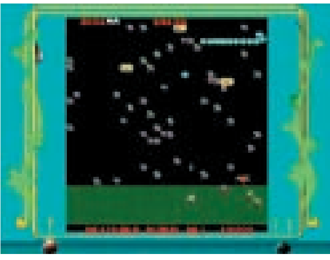
Alternativen:
PS2: Activision Anthology (76%, MAN!AC 03/03)
Xbox: Midway Arcade Treasures (69%, MAN!AC 03/04)
NGC: Sonic Mega Collection (80%, MAN!AC 04/03)

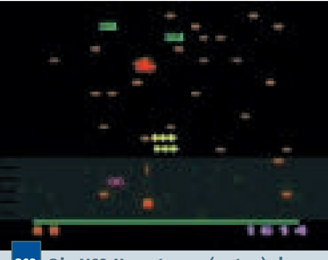


Atari Anthology

Playstation 2: Grafik 16 %, Sound 22 % – 62% Spielspaß
Xbox: Grafik 16 %, Sound 22 % – 62% Spielspaß

Viel Masse mit nur teilweise Klasse: trotz nerviger Aufmachung für Retro-Fans interessante Sammlung.





PS2 Die VCS-Umsetzung (unten) des Automaten "Millipede" (oben) spielt sich fast genauso gut.

Oldie-Flut

Alle 85 "Anthology"-Titel aufgelistet

Spielhallen-Automaten
Asteroids, Asteroids Deluxe, Battlezone, Black Widow, Centipede, Crystal Castles, Gravitar, Liberator, Lunar Lander, Major Havoc, Millipede, Missile Command, Pong, Red Baron, Space Duel, Super Breakout, Tempest, Warlords

Atari-VCS-Automatenumsetzungen
Asteroids, Battlezone, Breakout, Centipede, Crystal Castles, Gravitar, Millipede, Missile Command, Super Breakout, Warlords, Video Pinball

Adventures & Action-Adventures
Adventure, Haunted House, Swordquest: Earthworld, Swordquest: Fireworld, Swordquest: Waterworld

Actionspiele
Air-Sea Battle, Canyon Bomber, Circus Atari, Combat, Demons to Diamonds, Desert Falcon, Dodge'em, Flag Capture, Human Cannonball, Off the Wall, Outlaw, Radar Lock, Sky Diver, Submarine Commander

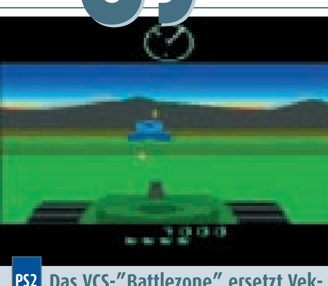
Denkspiele
3-D Tic-Tac-Toe, Atari Video Cube, Backgammon, Fun With Numbers, Hangman, Math Grand Prix, Maze Craze, Surround, Video Checkers, Video Chess

Sportspiele
Bowling, Double Dunk, Football, Golf, Home Run, Miniature Golf, Realsports Baseball, Realsports Football, Realsports Tennis, Realsports Volleyball, Super Baseball, Super Football, Video Olympics

Rennspiele
Night Driver, Slot Racers, Sprintmaster, Steeplechase, Street Racer

Weltraum-Ballerspiele
Quadrun, Space War, Star Raiders, Star Ship, Stellar Track, Yars' Revenge

Glücksspiele
Black Jack, Casino, Slot Machine



PS2 Das VCS-"Battlezone" ersetzt Vektoroptik mit solidem Klötzchen-Look.

Den Mengenrekord in Sachen 'Spiel fürs Geld' stellt die "Atari Anthology" mühelos auf: Satte 85 Titel drängeln sich auf der DVD. Davon entfallen 18 Stück auf originalgetreu emulierte Automaten, das restliche Feld rekrutiert sich aus Modul-Oldies für das legendäre Atari VCS 2600 – das genaue Line-Up seht Ihr links im Kasten.

(Fast) alles auf einmal

Dem Namen entsprechend sind nur Spiele enthalten, die tatsächlich bei Atari selbst entstanden und deren Rechte die reinkarnierte Branchengröße hält – ergo finden sich weder Activision-Titel (die gab's vor zwei Jahren auf einer eigenen PS2-Sammlung) noch Umsetzungen bekannter Vorlagen wie "Moon Patrol", "Ms. Pac-Man" oder "Vanguard". Auch im eigenen Archiv wurde zwar umfassend, aber nicht komplett gewildert: So vermisst Ihr leider z.B. die Retro-Kickerei "Pele's Soccer".



XB Einige Titel wie "Outlaw" sind nur zu zweit vernünftig spielbar.



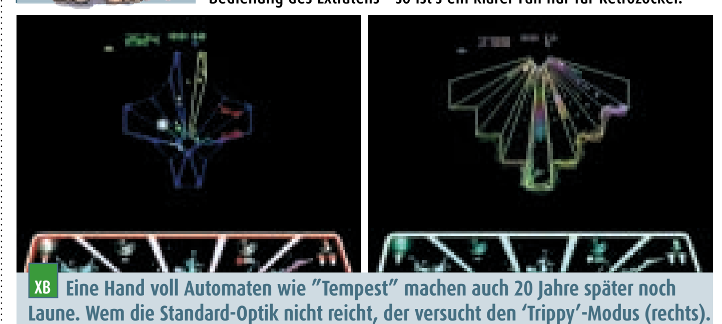
XB Ganz harte Retronauten greifen optional zum Schwarz-Weiß-Modus.

Neben den durchgehend gut emulierten Spielen (bei Automaten sind sogar Teile der Gehäuse- und Hintergrundbemalung dabei) blättert Ihr in einer unfreundlich zu bedienenden Extra-Sektion in gescannten Anleitungen und Packungsabbildungen oder seht Euch ein Interview mit Atari-Legende Nolan Bushnell an.
Eine Hand voll alternativer Grafik- und Spielmodi, die Ihr teils erst durch High Scores freischaltet, sorgen für zusätzliche Abwechslung: Mit der 'Trippy'-Funktion aktiviert Ihr eine Art Drogenrauschfilter, Profis wagen sich bei doppeltem Tempo ans Werk oder nutzen den 'Time Warp' mit schwankender Spielgeschwindigkeit. Hektiker wiederum finden Gefallen am 'Hot Seat', bei dem alle paar Sekunden zwischen verschiedenen Titeln durchgeschaltet wird. *us*

Ulrich Steppberger



Auch bei mir war das Atari VCS 2600 der Videospiel-Einstieg, und eins hat mir die "Anthology" klar gezeigt: Die meisten erinnerungswürdigen Titel stammten damals eben doch von Activision. Klar, dass sich unter 85 Oldies auch eine Reihe Gurken finden müssen, die heute höchstens noch historischen Wert haben – aber leider sind sie hier in der Überzahl. Gerade darum ist es doppelt schade, dass z.B. in der Automatenabteilung 'moderne' Kandidaten wie "Gauntlet" fehlen. Was vorhanden ist, funktioniert immerhin ordentlich und auch die einigermaßen witzigen Spielmodi sorgen kurzzeitig für etwas Pfiff. Ein Witz selbst für ein Low-Budget-Produkt sind die arg unhandliche Menüführung und die dreiste Bedienung des Extrateils – so ist's ein klarer Fall nur für Retrozocker.



XB Eine Hand voll Automaten wie "Tempest" machen auch 20 Jahre später noch Laune. Wem die Standard-Optik nicht reicht, der versucht den 'Trippy'-Modus (rechts).

ESPN NHL 2K5



XB Die spaßigen Minispiele gefallen besonders mit mehreren Freunden.



XB Egal ob Blick ins Publikum oder Bully: die Präsentation stimmt.



PS2 Pech: Mit dem Rücken zum Tor zielt es sich ziemlich schlecht.

Wie die Basketball- und Football-Kollegen von Sega und Take 2 wird auch "ESPN NHL 2K5" zum günstigen Preis von 30 Euro angeboten, allerdings fehlt ebenfalls jede Möglichkeit zu Online-Matches. Dafür gibt es auch so mehr als genug zu tun: Mit dabei allerlei Standard-Varianten wie einfache Freundschaftsspiele, Playoffs, verschiedene Turnierformate und eine umfangreiche Karriere, in der Ihr auf dem Eis und im Vereinsbüro zahllose Facetten des Alltags regelt. Sammler schauen zudem in die 'Skybox'-Luxussuite, wo sich freigeschaltete Boni oder ein Air-Hockey-Tisch finden. Pfeifft der Schiri das Match an, seid Ihr mit der gewohnten variablen Steuerung dabei, ein paar Neuerungen sorgen für noch mehr Einfluss aufs Geschehen: Auf Knopfdruck skatet Euer virtueller Profi rückwärts über das Eis (besser in Verteidigungssituationen), mit dem rechten Stick setzt Ihr besonders harte Checks ein. Rauhbeine freuen sich zudem über umfangreichere Möglichkeiten, wenn es zu einer Prügelei kommt.

Wer's zudem spontaner liebt, für den finden sich eine Hand voll 'Skills'-Disziplinen, bei denen einzelne Aspekte des Kufendaseins wie Puck-Kontrolle und Konterangriffe geübt werden. Alternativ startet Ihr Arcade-Spiele mit verkleinerter Teamzahl, die nicht zufällig an Midways "NHL Hitz"-Serie erinnern. Besonders launig wird's im 'Party'-Modus, denn hier wuselt Ihr in 15 Minispielen über das Eis: Rangelt Euch mit vier anderen um den Puck und haut ihn ins Netz (wenn nicht gerade eine Mauer davor auftaucht), umkurvt einen Hinderniskurs als schnellster oder sammelt Gegenstände auf. *us*

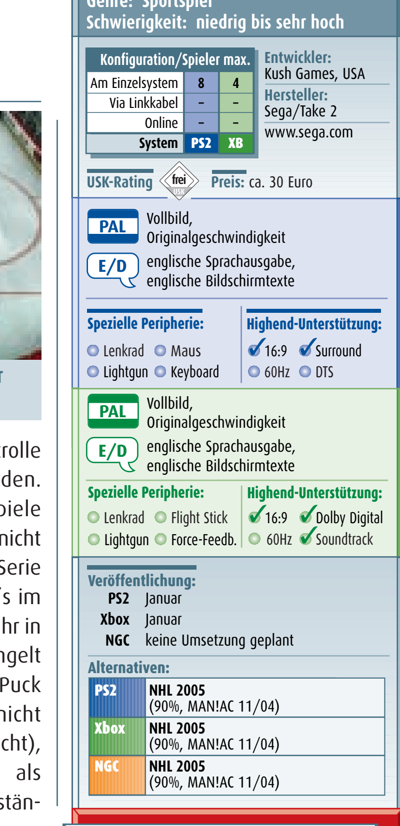
Ulrich Steppberger



Führungswechsel: "NHL 2K5" stößt den EA-Konkurrenten vom Thron. Grafisch gibt sich das edle Eisspektakel keinerlei Blöße, lediglich auf der PS2 sind ein paar (nebensächliche) Details weniger zu finden – insgesamt hat man das Präsentationsniveau des Rivalen aber nun endgültig erreicht. Auch spielerisch überzeugt der Sega-Vertreter auf ganzer Linie: Dank einer Hand voll Ergänzungen flitzt Ihr nun besonders realistisch durch den Hockey-Ring; das weniger auf kräftige Checks ausgerichtete und eine Spur klügere Verhalten der anderen Kufencracks tut ein Übriges dazu. Den größten direkten Vorteil gegenüber "NHL 2005" findet Ihr in den zahllosen motivierenden Nebenbeschäftigungen: Egal ob Air Hockey oder Party-Minispiele, es wird viel geboten.



XB Für zwischendurch sehr launig: der Air-Hockey-Tisch in der 'Skybox'.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis sehr hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	8	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Kush Games, USA
Hersteller: Sega/Take 2
www.sega.com

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Surround, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓16:9, ✓Dolby Digital, 60Hz, ✓Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox Januar
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 NHL 2005 (90%, MAN!AC 11/04)
Xbox NHL 2005 (90%, MAN!AC 11/04)
NGC NHL 2005 (90%, MAN!AC 11/04)



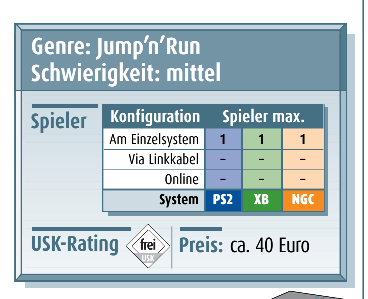
Playstation 2: Grafik 80 %, Sound 77 %, 91 % Spielspaß

Xbox: Grafik 80 %, Sound 77 %, 91 % Spielspaß

Hochkarätige Eishockey-Sim, bei der sowohl auf dem Eis als auch drumherum alles stimmt.




Der SpongeBob Schwammkopf Film

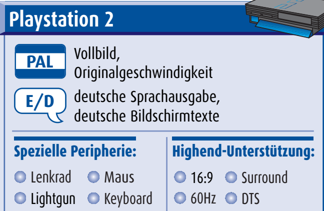


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: mittel

Spieler

Konfiguration	Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1	1
Via Linkkabel	–	–	–
Online	–	–	–
System	PS2	XB	NGC

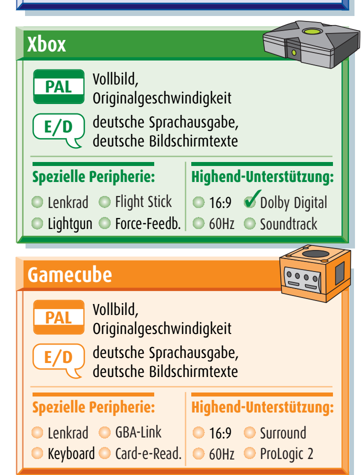
USK-Rating frei USK | **Preis:** ca. 40 Euro



Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS



Xbox

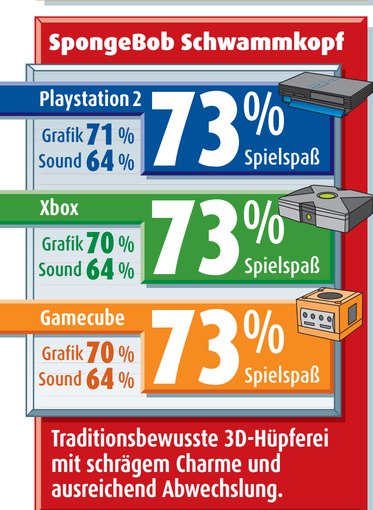
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ProLogic 2



SpongeBob Schwammkopf

System	Grafik	Sound	Spielspaß
Playstation 2	71 %	64 %	73 %
Xbox	70 %	64 %	73 %
Gamecube	70 %	64 %	73 %

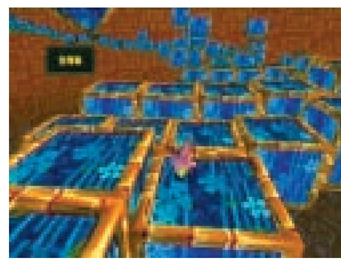
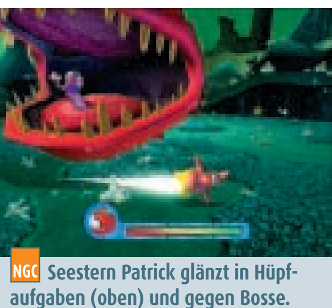
Traditionsbewusste 3D-Hüpferei mit schrägem Charme und ausreichend Abwechslung.



PS2 Weg mit dem fliegenden Fiesling: Den überdimensionierten Aufwärtshaken als Angriffsvariante muss sich SpongeBob allerdings erst erarbeiten.

Wie viele TV-Cartoon-Helden vor ihm wagt auch SpongeBob Schwammkopf den Sprung auf die Kinoleinwand. Und da sich THQ keine Gelegenheit entgehen lässt, zu jedem kinderfreundlichen Trickfilm ein passendes Lizenzprodukt abzuliefern, geht der skurrile Meeresbewohner mit dem etwas merkwürdig betitelten "Der SpongeBob Schwammkopf Film" auf allen Next-Gen-Systemen an den Start.

Da nicht mal ein Jahr seit dem Vorgänger "Schlacht um Bikini Bottom" vergangen ist, halten sich die Unterschiede in Grenzen. Wieder hüpft Ihr durch die bunten Szenarien der Tiefseewelt, nur dient diesmal eben die Story des Films als Leitfaden: Der Fiesling Plankton will wie immer seinen Konkurrenten Mr. Krabs ausstechen und hängt ihm darum den Diebstahl von Neptuns Krone an. SpongeBob glaubt an die Unschuld seines Chefs und macht sich mit Busenkumpel Patrick auf dem Weg in

NGC Seestern Patrick glänzt in Hüpfaufgaben (oben) und gegen Bosse.

die gefährliche Muschelstadt, um das Verbrechen aufzuklären.

Zu zweit durch die Welt

Ihr steuert in der Regel das Duo abwechselnd und gelegentlich auch zusammen durch verschiedene Herausforderungen: Sammelt Ihr genug Hantelsymbole ein, werden Eure Helden 'männlicher' und erlernen verschiedene neue Schlagvarianten und Aktionen. SpongeBob kann dann z.B. Schallwellen verschießen, Patrick dagegen Objekte werfen – das kommt Euch besonders in Herausforderungen zugute, bei denen Ihr u.a. anstürmende Feindeswellen abwehrt oder über bizarre Hinderniskurse hüpft. Regelmäßig werden zudem Eure Fahrkünste erprobt, wenn Ihr mit dem Burger-Mobil durch Städte rast oder in einer Badewanne steile Abhänge nach unten schlittert. *us*

Veröffentlichung:
- **PS2** bereits erhältlich
- **Xbox** bereits erhältlich
- **NGC** bereits erhältlich

Entwickler: Heavy Iron, USA
Hersteller: THQ
Website: www.thq.de

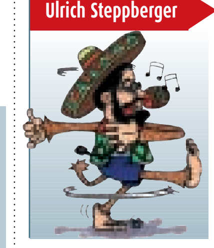
Pro
- \+ verzichtet auf unnötige Gimmicks
- \+ spaßige Fahreinlagen
- \+ teils skurrile Herausforderungen

Contra
- \- gelegentliche Grafikruckler
- \- kein dritter Charakter mehr
- \- Synchro nicht mit Originalstimmen

Alternativen:

System	Spiel
PS2	**Kao das Känguru: Runde 2** (80%, MAN!AC 12/04)
Xbox	**Kao das Känguru: Runde 2** (80%, MAN!AC 12/04)
NGC	**Kao das Känguru: Runde 2** (80%, MAN!AC 12/04)

Ulrich Steppberger



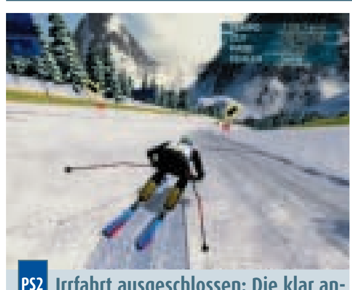
Originell kommt "Der SpongeBob Schwammkopf Film" ja nicht daher: Technisch hat sich im Vergleich zum Vorgänger gar nichts getan, nun tauchen sogar ein paar mehr Ruckler auf, die aber nicht wirklich stören. Spielerisch gilt es, den Verlust des dritten Charakters Sandy zu verschmerzen, was aber durch die Neuerungen wie die Rennabschnitte gut kompensiert wird. Einige der Herausforderungen fallen überraschend schräg aus, während das simple Aufrüst- und Lernsystem zu dünn geriet, um wirklich größeren Einfluss auf das Geschehen zu haben. Schade finde ich zudem, dass die Filmvorlage nur in Standbildform und auch teilweise nicht mit den echten Stimmen verwertet wurde. Trotzdem: Als traditionelles Jump'n'Run macht der Schwamm seine Sache gut.




XB Die Fahrabschnitte mit Burger-Mobil (links) und Rutschwanne (rechts) lockern das übliche Jump'n'Run-Geschehen angenehm auf.

RTL Ski Alpin 2005




PS2 Irrfahrt ausgeschlossen: Die klar angezeigten Tore sind nicht zu übersehen.


PS2 Slalom light: Knifflig enge Torkombinationen findet Ihr hier nicht.

Während der unten getestete nordische Kollege schon seit vielen Jahren an den Start geht, feiert "RTL Ski Alpin 2005" diese Saison sein Debüt. Dass beide Titel vom gleichen Entwickler stammen, merkt man entsprechend schnell: Sowohl Aufmachung als auch Rahmenmöglichkeiten wie einen umfangreichen Trainings- und Ausrüstungs-Part gibt's hier wie dort. Bei "Ski Alpin" wurden zwar eine Hand voll Optionen weggelassen, das Ausknobeln der richtigen Wachsmischung und Geldgewinn mittels Wetteinsatz bieten auch so einiges an Möglichkeiten.
Habt Ihr Euch ausreichend vorbereitet, geht's schon auf die Piste: Nominell flitzt Ihr auf fast 50 Pisten in den echten Weltcup-Orten, die landschaftlichen Begebenheiten wurden nicht berücksichtigt – stattdessen gibt's mehr grafische Abwechslung, aber dafür Fantasieberge. Abgesehen von einer einfachen Steuerung (neben Joypad-Stick reichen wenige Tasten zum Kanten und in die Hocke gehen) setzte 49 Games auf ein paar Vereinfachungen für Einsteiger: So dürft Ihr je nach Schwierigkeitsgrad Tore auslassen und kassiert nur Strafsekunden dafür, außerdem wurden insbesondere Slaloms entschärft und sämtliche Wettbewerbe auf zwei Durchgänge angesetzt.

Ulrich Steppberger



Als bayerisches Urgewächs liegt mir der Skisport (zumindest als passiver Teilnehmer) am Herzen. "RTL Ski Alpin 2005" gefällt mir darum teilweise sehr gut: Die Präsentation kann sich mit Ausnahme des gezwungen lustigen Kommentatoren-Duos sehen lassen. Optisch wird der Konkurrent Hermann Maier trotz fehlender Ego-Sicht abgehängt, in Sachen Options- und Möglichkeitsvielfalt sogar deutlich. Allerdings sagt mir das Geschehen auf der RTL-Piste nicht ganz so gut zu. So steuert sich Euer Läufer zwar einfach, aber auch etwas schwammig – Gelegenheitsfahrer wird das allerdings weniger stören wie auch die 'falsche' Laufzahl bei Abfahrt und Super-G oder die einfachen Slalompisten. Fazit: Ein solides Debüt, das viel Potenzial für Nachfolger birgt.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: 49 Games, Deutschland
Hersteller: RTL
www.49games.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

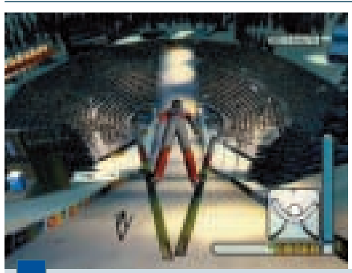
Alternativen:
PS2 Ski Racing 2005 (68%, MAN!AC 01/05)
Xbox Ski Racing 2005 (69%, MAN!AC 01/05)
NGC ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 06/02)

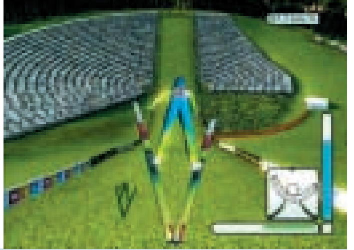
Playstation 2 — Grafik 74 % — Sound 55 % — **67 % Spielspaß**

Solides Ski-Debüt mit guter Aufmachung und noch viel Luft nach oben in Sachen Realismus.

RTL Skispringen 2005






PS2 Erstmals schwebt Ihr virtuell das ganze Jahr durch die Luft. Die Sommerspringen (rechts) steuern sich gleich und liefern vor allem optische Abwechslung.



PS2 Es geht auch ohne Günther: die solide Quiz-Einlage zur Kapitalsteigerung.

Pünktlich wie jedes Jahr beweist Ihr auch diesen Winter mit "RTL Skispringen 2005" Euer sportliches Geschick: Die deutschen Entwickler tragen zwar nun den schickeren Namen '49 Games', dahinter stecken aber weiterhin die gleichen VCC-Köpfe wie bisher. Entsprechend sind Skisprung-Veteranen sofort wieder mittendrin im Spiel, denn allzuviel hat sich nicht geändert. Am auffälligsten gerieten zwei Neuerungen: Wer noch nie über eine Konsolenschanze ging, kann sich endlich von einem sehr ausführlichen Tutorial einweisen lassen. Außerdem wird der steten Entwicklung zum Ganzjahressport Rechnung getragen, womit sich zu den 39 Sprungstätten nun auch sechs Sommerschanzen hinzugesellen – letztlich zwar 'nur' eine optische Sache, aber gut für die Abwechslung.
Ansonsten geht Ihr wie gehabt aktiv als Einzelspringer oder in der überwiegend passiven Rolle eines Teamchefs für vier CPU-Springer in den Weltcup und sorgt Euch nebenbei um Ausrüstung, Training und passende Wachsmischung.
Wer mag, mehrt nebenbei sein Kapital durch Wetteinsätze oder nimmt an einer gelegentlich angebotenen Quizshow teil. *us*

Ulrich Steppberger



"RTL Skispringen" hat inzwischen ein Qualitätsniveau erreicht, auf dem kaum noch was schiefgehen kann: Entsprechend wenig gibt's an der 2005er-Auflage zu kritisieren, zumal inzwischen auch das Kommentatoren-Duo seine Sache richtig gut macht (wieso RTL seine TV-Stars nicht einspannt, ist wieder eine andere Frage). Kenner brauchen das Tutorial eh nicht, für Einsteiger erledigt es seine Aufgabe aber ausgesprochen gut, die Sommerschanzen bieten derweil nur grafisch Neues – eine gute Sache, denn immer nur Schnee liefert nur begrenzte Abwechslung. So bleibt auch dieses Jahr die altbekannte Folgerung: Wenn Ihr mit dem Sport was anfangen könnt und etwas Arbeit bis zu ersten Siegen nicht scheut, ist "RTL Skispringen 2005" ein lohnenswerter Kauf.



Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: 49 Games, Deutschland
Hersteller: RTL
www.49games.de

USK-Rating: frei — Preis: ca. 40 Euro

Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 03/02)
Xbox ESPN International Winter Sports (81%, MAN!AC 06/02)
NGC ESPN International Winter Sports (80%, MAN!AC 06/02)

Playstation 2 — Grafik 67 % — Sound 65 % — **78 % Spielspaß**

Gelungene Sportsimulation mit wenigen, aber sinnvollen Neuerungen zum Vorjahr.


Playstation 2

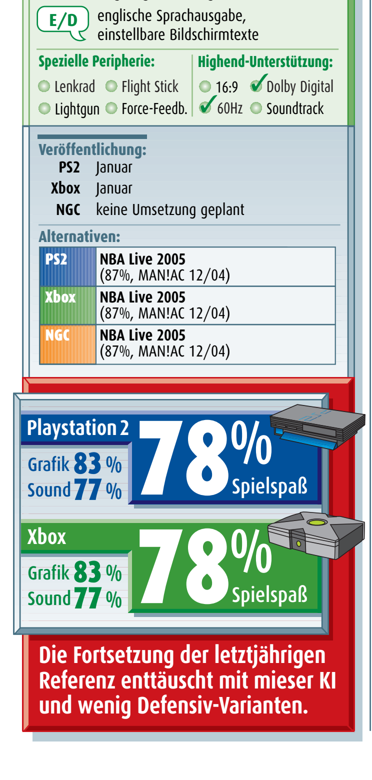

Xbox

ESPN NBA 2K5


XB Da freuen sich die Offensiv-Kräfte der Detroit Pistons: Die CPU-Verteidiger der Timberwolves rennen planlos in der Gegend rum.

Back 2 the Roots: Nachdem die letztjährige Namensänderung für Verwirrung sorgte, kehrt Sega nun zum "2K"-Anhängsel zurück. Auf der Packung blickt uns Ben Wallace entschlossen entgegen. Wer sich auf eine Defensiv-Schlacht einstellt, wird jedoch enttäuscht: Denn in der Offensive habt Ihr weitaus mehr Möglichkeiten als in der Verteidigung. Auch die neue KI in klassischen '5 gegen 5'-Duellen weist erhebliche Mängel auf – die Verteidiger helfen den Angreifern sogar mit Blocks. Im Angriff verfügt Ihr dagegen über die 'Isomotion 2'-Bewegung. Nach leichter Eingewöhnungszeit entpuppen sich die 'Isomotion 2' und der aus "NBA Live 2005" geklaute Sprung in die Tiefe als ultimative Angriffswaffen – selbst der härteste CPU-Gegner kriegt weiche Knie. Dass es trotzdem zu einem guten Basketballspiel reicht, liegt an der motivierenden '24/7'-Variante, die selbst den Vorgänger übertrifft. Schnörkellose Animationen, Unmengen von witzigen Minispielen und etliche freischaltbare Goodies: Der Herr unter den Körben heißt in diesem Jahr jedoch "NBA Live 2005". *rf*


PS2 Rettet viel: Der längerfristig motivierende '24/7'-Modus.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Visual Concepts, USA
Hersteller: Sega
www.espnvideogames.com/nba2k5/

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ProLogic 2, 60Hz, DTS

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox Januar
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

PS2	NBA Live 2005 (87%, MAN!AC 12/04)
Xbox	NBA Live 2005 (87%, MAN!AC 12/04)
NGC	NBA Live 2005 (87%, MAN!AC 12/04)

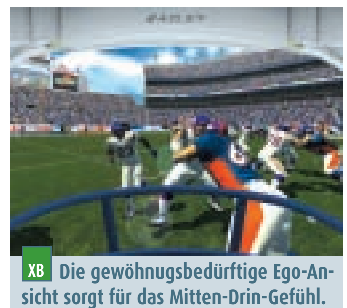
Playstation 2: Grafik 83 %, Sound 77 % – 78% Spielspaß
Xbox: Grafik 83 %, Sound 77 % – 78% Spielspaß

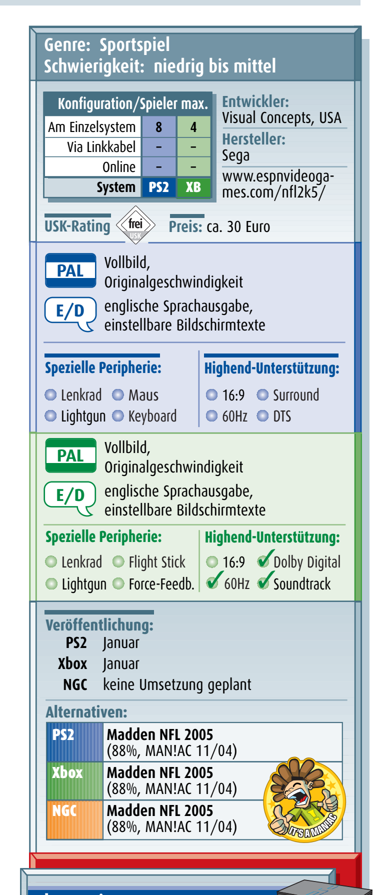
Die Fortsetzung der letztjährigen Referenz enttäuscht mit mieser KI und wenig Defensiv-Varianten.

ESPN NFL 2K5


XB Während die schweren Jungs unseren Quarterback abschirmen, habt Ihr die Möglichkeit, mittels der A-, X- und Y-Tasten den Passempfänger zu bestimmen.

Seit Jahren trumpft Segas 2K-Serie mit Spielspaß-Giganten in allen drei amerikanischen Exportsportarten auf. Dennoch beißt man sich alle Jahre wieder in Sachen Verkaufszahlen am EA-Klassenprimus die Zähne aus. Die neue Taktik lautet daher: hochklassige Sporttitel zum niedrigen Budgetpreis. Kaum ein anderer Titel bietet ein derartiges Preis-Spielspaß-Verhältnis wie "ESPN NFL 2K5". Die opulente Optik in Kombination mit der fernsehmäßigen Präsentation (inklusive Einblendungen und Moderatoren) sorgt für echtes Superbowl-Feeling im eigenen Heim. Lediglich zahlreiche, bei dieser Kontaktsportart fast unvermeidliche Clipping-Fehler trüben den Gesamteindruck. Spielerisch gibt man sich jedoch keine Blöße: Der rasante Rasensport steuert sich jederzeit tadellos – Einsteiger kommen mit der "Madden"-Konkurrenz allerdings etwas schneller zurecht. Der erweiterte 'VIP'-Modus garantiert Langzeitspaß: Eure Spielweise und Kniffe werden in einem Profil gespeichert. Anschließend können Freunde gegen dieses Profil antreten. Lahme CPU-Gegner ade! *ms*


XB Die gewöhnungsbedürftige Ego-Ansicht sorgt für das Mitten-Drin-Gefühl.


Genre: Sportspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	PS2	XB
Am Einzelsystem	8	4
Via Linkkabel	–	–
Online	–	–
System	PS2	XB

Entwickler: Visual Concepts, USA
Hersteller: Sega
www.espnvideogames.com/nfl2k5/

USK-Rating: frei
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, ✓ 60Hz, ✓ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 Januar
Xbox Januar
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:

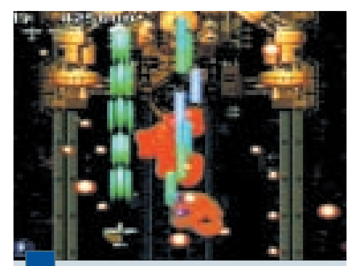
PS2	Madden NFL 2005 (88%, MAN!AC 11/04)
Xbox	Madden NFL 2005 (88%, MAN!AC 11/04)
NGC	Madden NFL 2005 (88%, MAN!AC 11/04)

Playstation 2: Grafik 83 %, Sound 75 % – 88% Spielspaß
Xbox: Grafik 84 %, Sound 79 % – 88% Spielspaß

Erstklassige Football-Sim zum kleinen Preis – steht der "Madden"-Konkurrenz in nichts nach.



1945 1&2: The Arcade Games



PS2 Beim ersten Teil unterstützen Euch äußerst schussgewaltige Helferlein.



PS2 Durchschlagskräftig: Die Superwaffe und Smartbomb des 'Flying Pancake'.

PS2 In späteren Levels müsst Ihr bei Continue-Gebrauch von vorne anfangen.

Wie viele "194X"-Ballerspiele gibt es eigentlich? Nun, von Psikyos "Strikers 1945"-Serie insgesamt vier – wobei Euch 'Play It!' die beiden ersten Ableger zum Abschuss frei gibt. "1945 1&2" schickt Euch mit je sechs Flugzeugen auf die traditionelle Ballermission 'Feuern-bis-der-Daumen-schmerzt'. Neben der aufrüstbaren Grundwaffe verfügt Euer Rambo der Lüfte über zerstörerische Smartbombs und quirlige Helferlein. Diese ordnen sich nach Eurem Befehl taktisch klug an und ermöglichen strategische Angriffe mit Pfiff. Im zweiten Teil der Quadrologie sind die Kampfflieger mit dem Dreistufen-Super-Meter ausgerüstet. Füllt diesen via Gegner-Abschuss auf und setzt ihn bei den knackigen Endgegnern ein. Diese feuern in höheren Schwierigkeitsstufen aus allen Rohren und erfordern flinke Taktik-Manöver. Blutsbrüder heben außerdem zu zweit in die Lüfte ab. Übrigens: Weitere Psikyo-Kollektionen mit dem witzigen "Gunbird"-Duo oder dem exzellenten "Dragon Blaze" folgen bei entsprechenden Verkaufszahlen. *rf*

Raphael Fiore

Dankeschön! Die Psikyo-Programmierer haben mich bei traditionellen 2D-Ballereien noch nie enttäuscht (egal ob vertikal oder horizontal). In "1945" gefallen die kurzen jedoch knackigen Levels mit klugen Gegner-Formationen und taktisch exzellenten Boss-Scharmützeln. Für Piloten-Praktikanten steht überdies der 'Affen'-Schwierigkeitsgrad zur Verfügung – somit wird jeder ein König der Lüfte. Dadurch seht Ihr aber bereits nach jeweils einer halben Stunde das Ende – für diese abgedroschene Aussage schmeiß' ich einen Euro in das Videospiel-Phrasenschwein. Denn: Echte Kerle steigen sowieso direkt mit der 'Es-hagelt-Projektile'-Schwierigkeitsstufe sechs ein und sammeln Punkte ohne Continue-Benutzung – dann zeigt "1945" seine wahre Stärke. Bitte mehr davon!



Genre: Action
Schwierigkeit: einstellbar

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Psikyo, Japan
Hersteller: Play It!
www.psikyo.co.jp

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 20 Euro

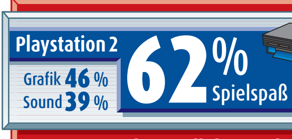
Playstation 2

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, EyeToy, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Gradius (87%, MAN!AC 11/04)
Xbox keine erhältlich
NGC Ikaruga (87%, MAN!AC 06/03)



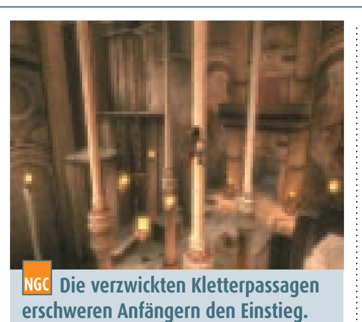
Playstation 2
Grafik 46 %
Sound 39 %
62 % Spielspaß

Die erste Psikyo-Kollektion überzeugt mit geradlinigem Ballerspaß und taktischem Waffensystem.

Prince of Persia Warrior Within



NGC Neuerdings machen Bosskämpfe dem Prinzen das Leben schwer.



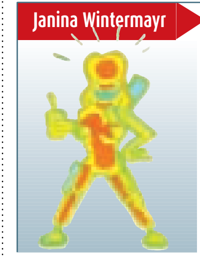
NGC Die verzwickten Kletterpassagen erschweren Anfängern den Einstieg.

NGC Im Kampf kommt der Prinz nun ohne magischen Sanddolch aus.

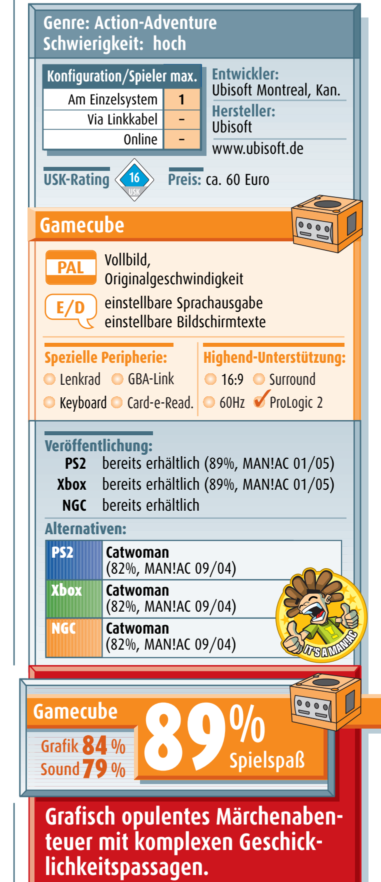
"Ihr könnt dem Schicksal nicht entkommen." Worte eines weisen Mannes, die der Prinz von Persien nicht bereit ist zu glauben. Wild entschlossen, sein Schicksal zu ändern, segelt er zur sagenumwobenen Insel der Zeit – und einem neuen Abenteuer entgegen.

Auf dem Eiland angekommen, müsst Ihr gleich Euer akrobatisches Können unter Beweis stellen: Hangelt Euch an Felsvorsprüngen entlang, überwindet Abgründe mit einem waagerechten Spurt an der Wand oder springt von Säule zu Säule – die intuitive Steuerung macht's möglich. Akrobatische Künste legt der Prinz auch im Kampf an den Tag. Behände springt er über die Köpfe seiner Feinde, nimmt sie dank neuer Combo-Attacken in den Schwitzkasten oder entreißt ihnen dreist die Waffen. Die geraubte Klinge nutzt der Perser dann als Zweitwaffe. Den magischen Dolch aus dem Vorgänger braucht Ihr nicht mehr zum Erledigen der Gegner. Auch die Zeit könnt Ihr ohne das mystische Utensil manipulieren, um so tödliche Fehler wie Abstürze zu korrigieren. Ein hilfreiches Spielelement, besonders wenn die Kreatur Dahaka den Prinzen überstürzt zur Flucht zwingt. *jw*

Janina Wintermayr



Das neue "Prince of Persia" macht vieles besser, aber auch einiges schlechter. Zwar rücken für erledigte Gegner nun keine Feinde mehr nach, dafür gerieten die Kletterpassagen von Beginn an viel zu schwer. Anfänger scheitern nicht nur einmal an den gestellten Aufgaben. Sitzt dem Spieler zudem Dahaka im Nacken, wird's dezent frustig. Es bleibt keine Zeit, die Kletterpartien vorsichtig anzugehen. Technisch lässt sich "Warrior Within" kaum etwas zu Schulden kommen: Die opulente Grafik sowie die verträumten Areale sind wie immer eine Augenweide. Optisch unterscheidet sich die Gamecube-Version dabei nicht von PS2- und Xbox-Fassung. Ein Minus gibt's dafür beim Sound: Die Hardrock-Klänge passen einfach nicht zum persischen Märchen.



Genre: Action-Adventure
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Ubisoft Montreal, Kan.
Hersteller: Ubisoft
www.ubisoft.de

USK-Rating: 16 — Preis: ca. 60 Euro

Gamecube

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, GBA-Link, Keyboard, Card-e-Read.
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, ✓ ProLogic 2

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich (89%, MAN!AC 01/05)
Xbox bereits erhältlich (89%, MAN!AC 01/05)
NGC bereits erhältlich

Alternativen:
PS2 Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)
Xbox Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)
NGC Catwoman (82%, MAN!AC 09/04)

Gamecube
Grafik 84 %
Sound 79 %
89 % Spielspaß

Grafisch opulentes Märchenabenteuer mit komplexen Geschicklichkeitspassagen.

Capcom Fighting Jam

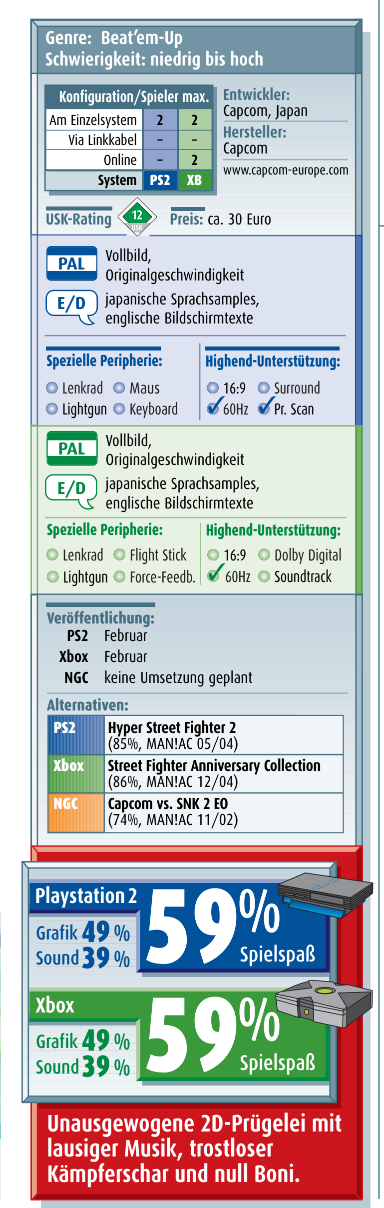


XB Obwohl der flinke Kenji vom gewaltigen Hauzer gerade fritiert wird, überzeugt der Ninja als einziger "Red Earth"-Prügler mit gewieften Angriffs-Techniken.

Capcom will mit "Fighting Jam" eine neue 2D-Ära einläuten: Ihr wählt zwei Kämpfer aus den fünf Prügelspielen "Street Fighter 2", "Street Fighter Alpha", "Street Fighter 3", "Darkstalkers" sowie "Red Earth" und tretet in '1 gegen 1'-Duellen an – Helden-Wechsel während eines Kampfes gibt's nicht. Die Prügel-Virtuosen verfügen über leicht modifizierte Kampfsysteme der ursprünglichen Raufereien. Insgesamt stehen 23 Athleten zur Wahl (die Endgegner Shin Akuma und Pyron prügelt Ihr frei). Obwohl die Helden-Steuerung Capcom-typisch bestens funktioniert, ist "Fighting Jam" ein herber Rückschritt: Die dilettantische Ausbalancierung der Protagonisten nervt besonders. Denn Shin Akuma, Ryu und Bison hauen die anderen Draufgänger im Schlaf weg. Daneben enttäuschen hässliche Artworks und leblose Hintergründe, welche nicht mit den Protagonisten harmonieren – dazu hätte Capcom alle Sprites neu zeichnen müssen. Schließlich fehlen auch jegliche Bonus-Modi oder sonstige Extras. Mit den angegebenen Alternativen oder "Guilty Gear # Reload" sind 2D-Prügelfans besser bedient. *rf*



PS2 Bison heizt Pyron ein: Die Special-Animationen wurden leicht verbessert.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	2	2
Via Linkkabel	–	–
Online	–	2
System	PS2	XB

Entwickler: Capcom, Japan
Hersteller: Capcom
www.capcom-europe.com

USK-Rating: 12 Preis: ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachsamples, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, ✓ Pr. Scan

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: japanische Sprachsamples, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, Dolby Digital, ✓ 60Hz, Soundtrack

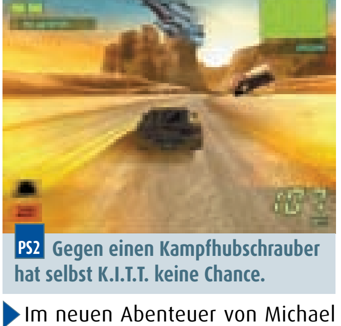
Veröffentlichung:
PS2 Februar
Xbox Februar
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Hyper Street Fighter 2 (85%, MAN!AC 05/04)
Xbox Street Fighter Anniversary Collection (86%, MAN!AC 12/04)
NGC Capcom vs. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2: Grafik 49 %, Sound 39 % – 59% Spielspaß
Xbox: Grafik 49 %, Sound 39 % – 59% Spielspaß

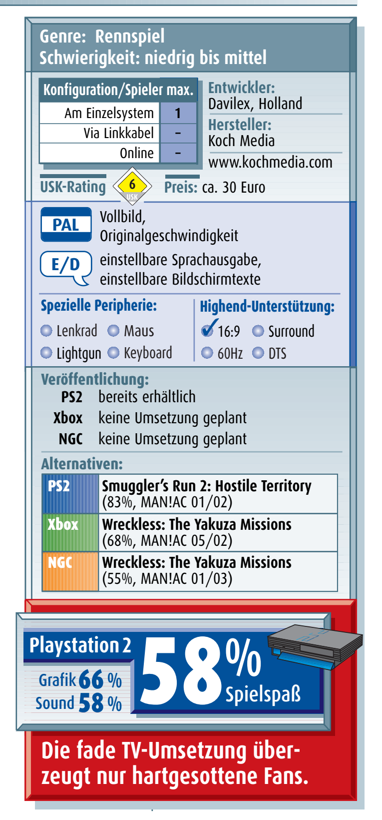
Unausgewogene 2D-Prügelei mit lausiger Musik, trostloser Kämpferschar und null Boni.

Knight Rider 2



PS2 Gegen einen Kampfhubschrauber hat selbst K.I.T.T. keine Chance.

Im neuen Abenteuer von Michael Knight und seinem besten Auto-Kumpel K.I.T.T. geht's wieder durch Fahrmissionen sowie Jump'n'Run- und Action-Einlagen mit ungenauer Steuerung. Leider fehlen die Originalstimmen der Serie. So kämpft Ihr Euch mit Turbo-Boost, Ski-Modus, Super Pursuit und allerlei Laserbewaffnungen durch Canyons, Militärbasen und unterirdische Gänge. Grafisch konnten nur die Lackspiegelungen zulegen – flüssige Optik dürft Ihr nicht erwarten. Spielerisch gefallen die mäßigen Fahrereien besser als die hakeligen Sprungpassagen. *ts*



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Davilex, Holland
Hersteller: Koch Media
www.kochmedia.com

USK-Rating: 6 Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Smuggler's Run 2: Hostile Territory (83%, MAN!AC 01/02)
Xbox Wreckless: The Yakuza Missions (68%, MAN!AC 05/02)
NGC Wreckless: The Yakuza Missions (55%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2: Grafik 66 %, Sound 58 % – 58% Spielspaß

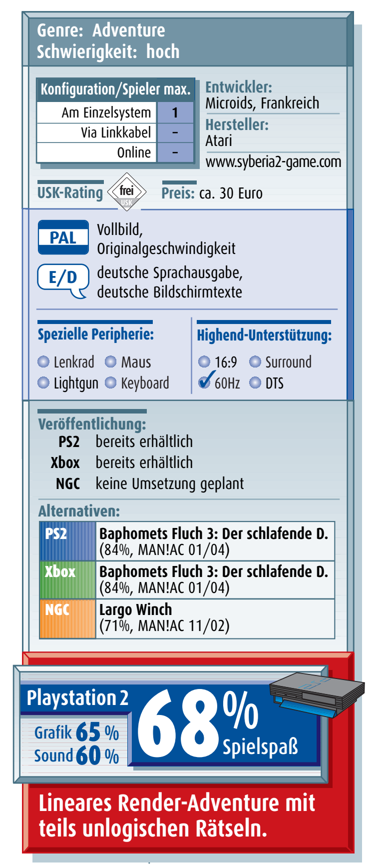
Die fade TV-Umsetzung überzeugt nur hartgesottene Fans.

Syberia 2



PS2 Zahlreiche Hintergrund-Grafiken sorgen für stimmiges Ambiente.

Quer durch die Winterlandschaften Russlands reist Abenteurerin Kate Walker, die Ihr via Analogstick durch vorberechnete Render-Kulisssen steuert. Nervig sind dabei die Bildwechsel, die zwei bis drei Sekunden Wartezeit verursachen. Geduldige Adventure-Freunde verschmerzen dies. Für weniger Freude sorgen allerdings die teils willkürlichen oder unlogischen Rätsel, die manchmal nur durch Probieren lösbar sind. Auftauchende Icons markieren dabei Hebel, Items oder Personen – eine Maussteuerung wäre wünschenswert gewesen. Abgesehen davon bekommt Ihr solide Adventure-Kost ohne Experimente geboten. *ts*



Genre: Adventure
Schwierigkeit: hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Microids, Frankreich
Hersteller: Atari
www.syberia2-game.com

USK-Rating: frei Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: deutsche Sprachausgabe, deutsche Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Baphomets Fluch 3: Der schlafende D. (84%, MAN!AC 01/04)
Xbox Baphomets Fluch 3: Der schlafende D. (84%, MAN!AC 01/04)
NGC Largo Winch (71%, MAN!AC 11/02)

Playstation 2: Grafik 65 %, Sound 60 % – 68% Spielspaß

Lineares Render-Adventure mit teils unlogischen Rätseln.



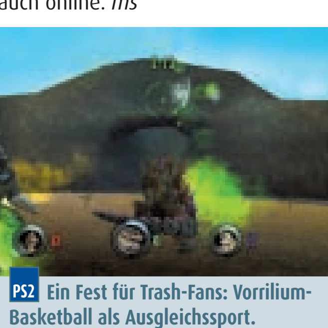
Godzilla: Save the Earth



XB In der komplett zerstörbaren Stadt steht nach erbittertem Kampf kein Stein mehr auf dem anderen. Godzilla stört sich nicht daran und grillt seinen Gegner.

Freunde japanischer Monster-Filme reiben sich freudig die Hände. Nachdem Ihr Euch bereits in "Destroy All Monsters Melee" auf Gamecube und Xbox mit Godzilla & Co. um die Wette kloppen konntet, haben sich die Papp-Kameraden – zumindest laut Titel – diesmal das Ziel gesetzt, unseren Planeten zu retten.

Am chaotischen Spielprinzip hat sich nichts geändert: Dies ist einerseits positiv, da vor allem das Vermöbeln menschlicher Gegner in den interaktiven Arenen richtig Laune macht. Ihr reißt Wolkenkratzer aus ihrer Verankerung und klatscht Hubschrauber an die nächste Wand wie lästige Schmeißfliegen. Allerdings hat sich auch an der mitunter biestigen Kamera, dem simplen Button-Smashen als Erfolgsrezept sowie der mittelprächtigen Technik nicht viel geändert. Deshalb kommt auch "Godzilla: Save the Earth" nicht über den Status eines hektischen Kurzweil-Prüglers hinaus. Dank einsteigerfreundlicher Simpel-Steuerung erfüllen die sympathischen Billig-Monster diesen Job jedoch mit Bravour – falls erwünscht auch online. *ms*



PS2 Ein Fest für Trash-Fans: Vorrilium-Basketball als Ausgleichssport.



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: niedrig bis hoch

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	4	4
Via Linkkabel	–	–
Online	4	4
System	PS2	XB

Entwickler: Pipeworks Softw., USA
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating 6 **Preis:** ca. 30 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ ProLogic 2, 60Hz, DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

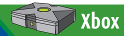
Alternativen:

PS2	Backyard Wrestling 2 (59%, MAN!AC 12/04)
Xbox	Backyard Wrestling 2 (59%, MAN!AC 12/04)
NGC	Godzilla: Destroy All Monsters Melee (69%, MAN!AC 01/03)

Playstation 2
Grafik 65 %
Sound 75 %
61% Spielspaß

Xbox
Grafik 67 %
Sound 75 %
62% Spielspaß

Spielerisch simpler Chaos-Prügler mit hohem Trash-Faktor und kultigen Monstern.



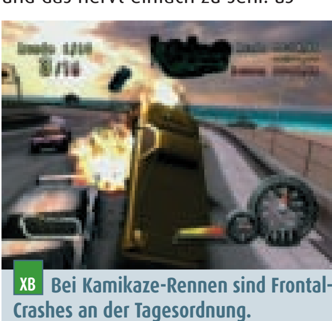
Crash'n'Burn



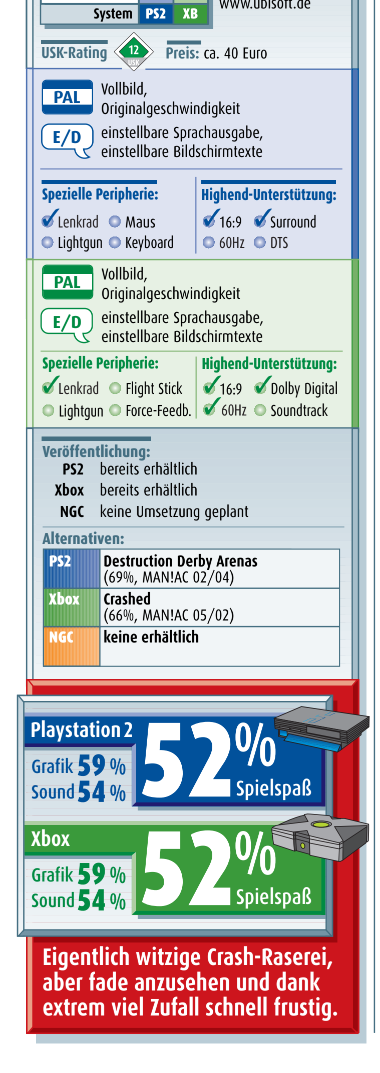


PS2 Dank auslaufendem Öl und vielen Unfällen brettert Ihr regelmäßig durch Feuerwände – ob dahinter mehr Unglück lauert, hängt oft vom Zufall ab.

In "Crash'n'Burn" ist der Name Programm, denn während der Rennen sind rüde Rempler und Massenkarambolagen an der Tagesordnung. Zwar seid Ihr in verschiedenen Autoklassen wie Offroad und Sportwagen mit unlizenzierten Produkten unterwegs, diese dürft Ihr aber vom Preisgeld nach Lust und Laune tunen und verzieren. Kohle und leistungssteigernde Punkte ergattert Ihr bei wüsten Rennen gegen 15 Kontrahenten (an einer Konsole stets von der CPU gestellt, via Internet mit menschlichen Teilnehmern). Am Ende zählt vor allem die Platzierung – dabei ist bei den unfallträchtigen Rundkursen und Modi wie 'Kamikaze' mit Gegenverkehr noch nicht mal eine Zielankunft garantiert.
Grafisch wird durchschnittliche Kost geboten: Zwar fliegt viel Blech durch die Gegend, dafür bleiben aber Ruckler nicht aus. Dummerweise ist die Grundidee durchaus unterhaltsam, sie wird aber von einem Ärgernis kräftig ausgebremst: Zum Rennerfolg benötigt Ihr häufig so viel Glück, dass Ihr auch gleich Lotto spielen könnt – und das nervt einfach zu sehr. *us*



XB Bei Kamikaze-Rennen sind Frontal-Crashes an der Tagesordnung.



Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.		
Am Einzelsystem	1	1
Via Linkkabel	–	–
Online	16	16
System	PS2	XB

Entwickler: Climax, England
Hersteller: Eidos
www.ubisoft.de

USK-Rating: 12 Preis: ca. 40 Euro

PS2:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Surround ○ 60Hz ○ DTS

Xbox:
PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad ○ Flight Stick ○ Lightgun ○ Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: ✓ 16:9 ✓ Dolby Digital ✓ 60Hz ○ Soundtrack

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox bereits erhältlich
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Destruction Derby Arenas (69%, MAN!AC 02/04)
Xbox Crashed (66%, MAN!AC 05/02)
NGC keine erhältlich

Playstation 2: Grafik 59 % Sound 54 % – 52 % Spielspaß
Xbox: Grafik 59 % Sound 54 % – 52 % Spielspaß

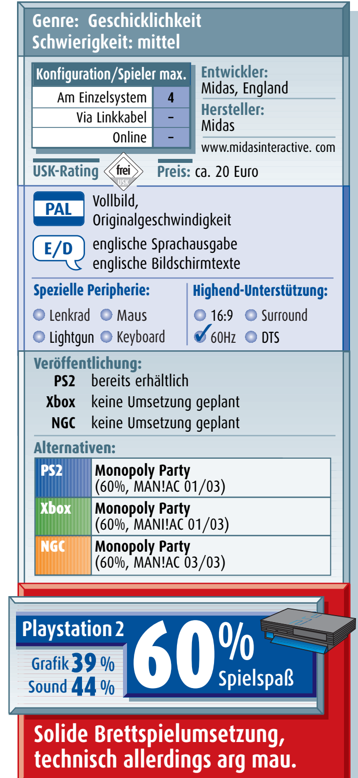
Eigentlich witzige Crash-Raserei, aber fade anzusehen und dank extrem viel Zufall schnell frustig.

Ultimate Mind Games



PS2 Kniffelige Spiele wie 'Kalaha' werden im Übungsmodus erklärt.

Für Gesellschaftsspiele braucht es mindestens einen zusätzlichen Mitstreiter. Ohne diesen kommt die virtuelle Brettspielsammlung von Midas aus. Verpackt in einem pseudo Storymodus tretet Ihr in 15 gängigen Gesellschaftsspielen gegen computerkontrollierte Animefiguren an. Freilich dürft Ihr Euch im Multiplayermodus bei Schach, Backgammon, 4-Gewinnt oder Mau-Mau von einem menschlichen Konkurrenten besiegen lassen. Schnäppchenjäger wie Brettspielfans werden mit "Ultimate Mind Games" trotz spartanischer Ausstattung jedenfalls ausreichend bedient. *jw*



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	4
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Midas, England
Hersteller: Midas
www.midasinteractive. com

USK-Rating: frei Preis: ca. 20 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ○ Surround ✓ 60Hz ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Monopoly Party (60%, MAN!AC 01/03)
Xbox Monopoly Party (60%, MAN!AC 01/03)
NGC Monopoly Party (60%, MAN!AC 03/03)

Playstation 2: Grafik 39 % Sound 44 % – 60 % Spielspaß

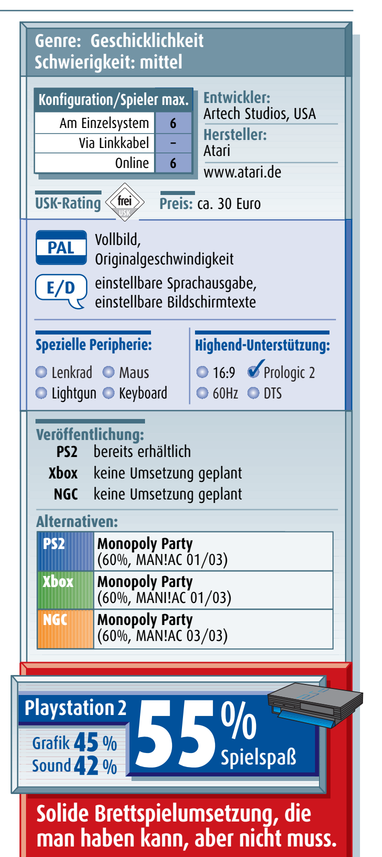
Solide Brettspielumsetzung, technisch allerdings arg mau.

Trivial Pursuit



PS2 Klassischer Modus: Bestimmt durch Würfel das Wissensgebiet.

Im Gegensatz zu den "Mind Games" von Midas macht "Trivial Pursuit Unlimited" ohne Mitspieler nicht wirklich Sinn. Dafür dürft Ihr bei der virtuellen Brettspielumsetzung Online nach willigen Quizspielern suchen. Als Spielmodi stehen die klassische Variante, ein temporeiches Flash-Spiel sowie ein Unlimited Modus mit Wetten, Bonuspunkten und Spezialaktionen für mindestens zwei Spieler zur Auswahl. Die Fragen aus den sechs Wissensgebieten könnt Ihr entweder mittels Multiple Choice-Verfahren beantworten, oder Ihr brüllt die Lösung einfach in die Runde. Bei letzterem fungieren die Mitspieler als Schiedsrichter. *jw*



Genre: Geschicklichkeit
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	6
Via Linkkabel	–
Online	6

Entwickler: Artech Studios, USA
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: frei Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte
Spezielle Peripherie: ○ Lenkrad ○ Maus ○ Lightgun ○ Keyboard
Highend-Unterstützung: ○ 16:9 ✓ Prologic 2 ○ 60Hz ○ DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Monopoly Party (60%, MAN!AC 01/03)
Xbox Monopoly Party (60%, MAN!AC 01/03)
NGC Monopoly Party (60%, MAN!AC 03/03)

Playstation 2: Grafik 45 % Sound 42 % – 55 % Spielspaß

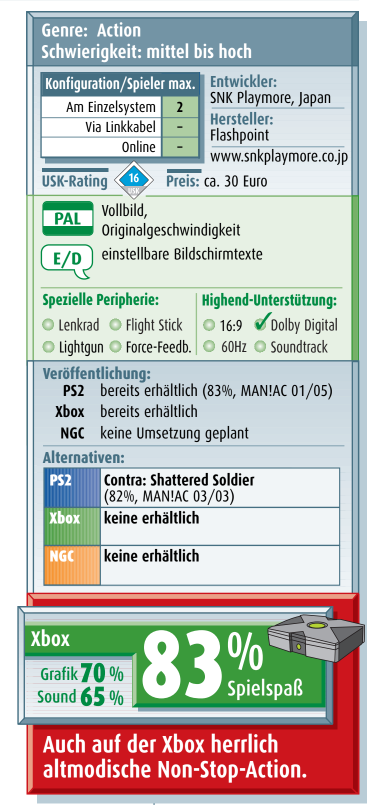
Solide Brettspielumsetzung, die man haben kann, aber nicht muss.

Metal Slug 3



XB Futtert Ihr zu viele Leckerlis, gehen Eure Helden arg in die Breite.

"Metal Slug" endlich auch für die Xbox! Die furiose 2D-Zerstörungsorgie sorgt mit detailverliebten Hintergründen, urkomischen Animationen und Daueraction für strahlende Gesichter bei Ballerfans. Technisch erwartet Euch eine lupenreine Neo-Geo-Portierung, die mit netten Minispielen aufgepeppt wurde. Das Continue-System unterscheidet sich vom PS2-Pendant: Habt Ihr alle Leben bis zum Continue-Schirm verbraucht, steigt Ihr wie gewohnt an derselben Stelle ein – allerdings maximal zehn Mal. Daher greifen Genre-Anfänger lieber zur 'Endlos-Continue'-PS2-Variante. *ms*



Genre: Action
Schwierigkeit: mittel bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: SNK Playmore, Japan
Hersteller: Flashpoint
www.snkplaymore.co.jp

USK-Rating: 16 Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Flight Stick, Lightgun, Force-Feedb.
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Dolby Digital, 60Hz, Soundtrack

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich (83%, MAN!AC 01/05)
Xbox	bereits erhältlich
NGC	keine Umsetzung geplant

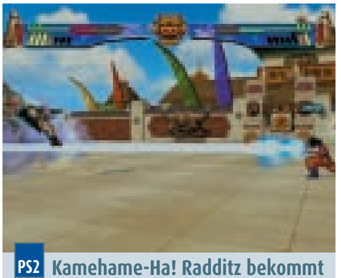
Alternativen:

PS2	Contra: Shattered Soldier (82%, MAN!AC 03/03)
Xbox	keine erhältlich
NGC	keine erhältlich

Xbox
Grafik 70 %
Sound 65 %
83 % Spielspaß

Auch auf der Xbox herrlich altmodische Non-Stop-Action.

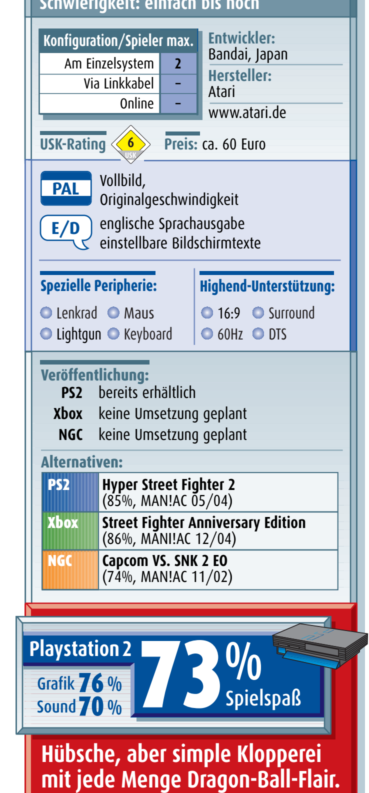
Dragon Ball Z Budokai 3



PS2 Kamehame-Ha! Radditz bekommt von Son Goku ordentlich auf die Mütze.

Bereits zum dritten Mal treffen sich die Dragon-Ball-Helden zum Next-Generation-Prügelturnier.

In sehr ansehnlicher Cel-Shading-Optik kloppt Ihr Euch durch Turnier-, Versus-, Trainings- und Weltkarten-Modus. In letzterem fliegt Ihr im Dragon-Ball-Universum umher, sammelt Gegenstände und stellt Euch ähnlich wie im 'Eroberungs'-Part aus "Mortal Kombat Deception" allerlei Gegnern. Nach gewonnenen Kämpfen verteilt Ihr wie im Rollenspiel Erfahrungspunkte auf die Fighter-Attribute. Das simple Kampfsystem wurde mit Teleport-Kontern, Hyper-Modus und so genannten 'Dragon Rushes' dezent aufgewertet. *ms*



Genre: Beat'em-Up
Schwierigkeit: einfach bis hoch

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Bandai, Japan
Hersteller: Atari
www.atari.de

USK-Rating: 6 Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:

PS2	bereits erhältlich
Xbox	keine Umsetzung geplant
NGC	keine Umsetzung geplant

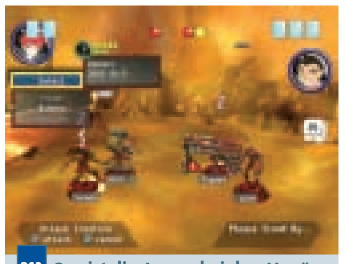
Alternativen:

PS2	Hyper Street Fighter 2 (85%, MAN!AC 05/04)
Xbox	Street Fighter Anniversary Edition (86%, MAN!AC 12/04)
NGC	Capcom VS. SNK 2 EO (74%, MAN!AC 11/02)

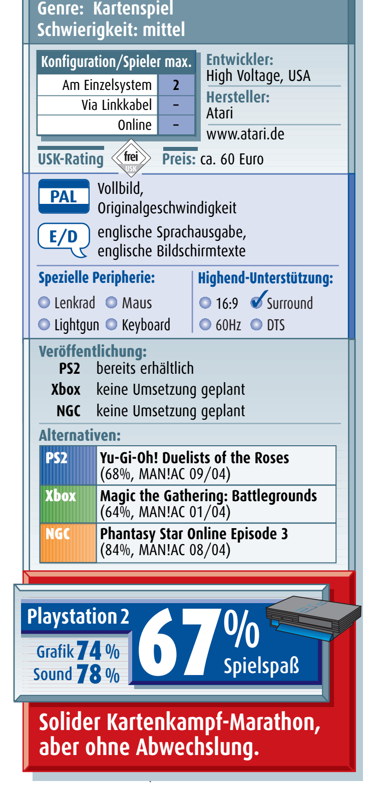
Playstation 2
Grafik 76 %
Sound 70 %
73 % Spielspaß

Hübsche, aber simple Klopperei mit jede Menge Dragon-Ball-Flair.

Duel Masters


PS2 Das ist die Arena, bei den Manövern werden Animationen geladen.

Das Kartenkampfspiel "Duel Masters" schickt Roboter und Monster ins Duell: Im Story-Modus sucht und fordert Ihr in zehn Arealen der Stadt Kartenkämpfer heraus, dann schaltet die Handlung weitere Matches frei. Die Regeln basieren auf "Magic the Gathering" – Ihr beschwört Schützlinge und lasst sie feindliche Spieler angreifen. Fans von Realvorlage und Zeichentrickserie bekommen ein anschauliches Cel-Shading-Abenteuer mit cleveren Gegnern geboten, für Neulinge im Kartenspiel-Genre gibt's allerdings bekömmlichere Alternativen. *oe*


Genre: Kartenspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: High Voltage, USA
Hersteller: Atari
www.atari.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 60 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, ✓ Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses (68%, MAN!AC 09/04)
Xbox Magic the Gathering: Battlegrounds (64%, MAN!AC 01/04)
NGC Phantasy Star Online Episode 3 (84%, MAN!AC 08/04)

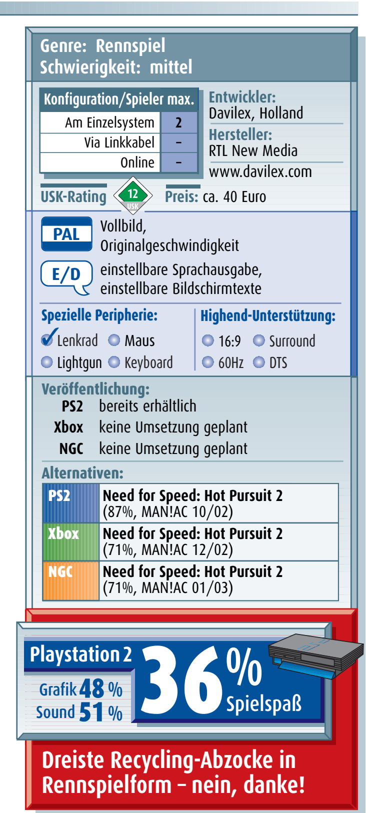
Playstation 2
Grafik 74 %
Sound 78 %
67 % Spielspaß

Solider Kartenkampf-Marathon, aber ohne Abwechslung.

Alarm für Cobra 11 Vol. 2


PS2 Augen zu und durch: Schön sieht "Cobra 11" wirklich nicht aus.

Von Davilex ist man ja allerlei Konsolen-Gräueltaten gewöhnt, doch in Zusammenarbeit mit RTL krönen die Holländer ihr Schaffen. "Alarm für Cobra 11 Vol. 2" ist nämlich ein nahezu identischer Klon des Vorgängers, der sich haargenau gleich spielt und eher noch langweiliger aussieht – da hat sich das Dauer-Recycling der Serie wohl jemand zu sehr als Vorbild genommen. Zur weiteren Abschreckung gibt's erneut 'Fan'-Material über das TV-Vorbild, dessen Anhänger wohl auch als einzige genug abgestumpft sind, um dieses (immerhin doch noch spielbare) Machwerk zu verdauen. *us*


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Davilex, Holland
Hersteller: RTL New Media
www.davilex.com
USK-Rating: 12
Preis: ca. 40 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: ✓ Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Need for Speed: Hot Pursuit 2 (87%, MAN!AC 10/02)
Xbox Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 12/02)
NGC Need for Speed: Hot Pursuit 2 (71%, MAN!AC 01/03)

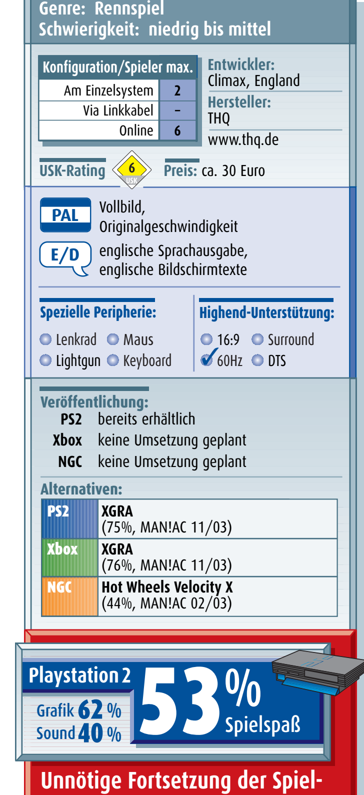
Playstation 2
Grafik 48 %
Sound 51 %
36 % Spielspaß

Dreiste Recycling-Abzocke in Rennspielform – nein, danke!

Hot Wheels Stunt Track Challenge


PS2 Hin und her schwingende Reifen schubsen Euch hier von der Strecke.

In der abermaligen Versoftung von Mattels Spielzeugautos Hot Wheels tretet Ihr in sechs Themenparks an, die Ihr in der 'Game Show' freispielt. Bei den einzelnen Episoden müsst Ihr mit Eurem wählbaren Gefährt Kisten zerstören, über Schanzen springen bzw. Rennen austragen. Massig freispielbare Gimmicks, wie neue Aufkleber, Autos oder Reifen sorgen mittelfristig für Motivation. In der eigenen Garage können die errungenen Vehikel dann modifiziert werden. Leider hapert's trotz stabiler Bildrate an fehlendem Geschwindigkeitsgefühl und einem simplen Fahrverhalten. Ebenso werden die Aufgaben auf Dauer überaus eintönig. *ts*


Genre: Rennspiel
Schwierigkeit: niedrig bis mittel

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	2
Via Linkkabel	–
Online	6

Entwickler: Climax, England
Hersteller: THQ
www.thq.de
USK-Rating: 6
Preis: ca. 30 Euro

PAL: Vollbild, Originalgeschwindigkeit
E/D: englische Sprachausgabe, englische Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, ✓ 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 XGRA (75%, MAN!AC 11/03)
Xbox XGRA (76%, MAN!AC 11/03)
NGC Hot Wheels Velocity X (44%, MAN!AC 02/03)

Playstation 2
Grafik 62 %
Sound 40 %
53 % Spielspaß

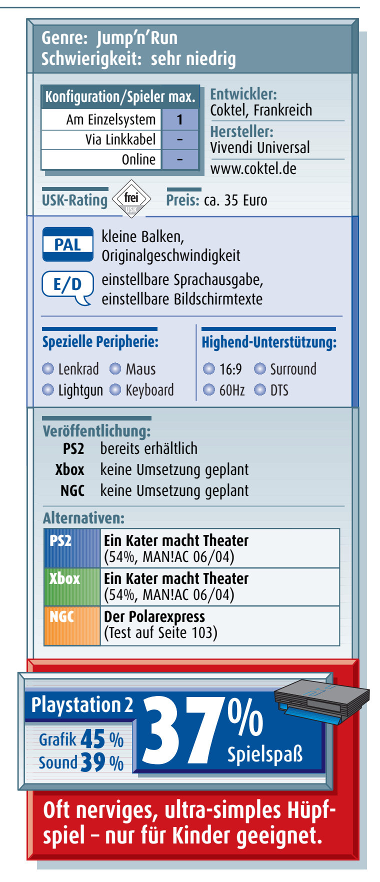
Unnötige Fortsetzung der Spielzeugraserei mit flüssiger Optik.

Adiboo: Die Jagd auf die Energiepiraten


PS2 Die Hüpfeinlagen fordern selbst jungen Spielern kaum etwas ab.

Welch Tragik! Irgendwelche Bösewichte (hier Energiepiraten) hegen finstere Absichten. Also macht sich der tapfere Knirps Adiboo auf, diverse Simpel-Aufgaben zu erledigen. Zur Seite stehen ihm glücklicherweise einige tierische Freunde.

In äußerst simplen Jump'n'Run-, Rennspiel- und Geschicklichkeitseinlagen müsst Ihr Euer Geschick beweisen – dank des nicht vorhandenen Schwierigkeitsgrades klappt's aber auch ohne Geschick. Kinder können sich vielleicht mit dem geringen Umfang und der schlichten Grafik abfinden und Adiboo eine Chance geben, ältere Zocker machen aber einen großen Bogen um den Racker. *ms*


Genre: Jump'n'Run
Schwierigkeit: sehr niedrig

Konfiguration/Spieler max.	
Am Einzelsystem	1
Via Linkkabel	–
Online	–

Entwickler: Coktel, Frankreich
Hersteller: Vivendi Universal
www.coktel.de
USK-Rating: frei
Preis: ca. 35 Euro

PAL: kleine Balken, Originalgeschwindigkeit
E/D: einstellbare Sprachausgabe, einstellbare Bildschirmtexte

Spezielle Peripherie: Lenkrad, Maus, Lightgun, Keyboard
Highend-Unterstützung: 16:9, Surround, 60Hz, DTS

Veröffentlichung:
PS2 bereits erhältlich
Xbox keine Umsetzung geplant
NGC keine Umsetzung geplant

Alternativen:
PS2 Ein Kater macht Theater (54%, MAN!AC 06/04)
Xbox Ein Kater macht Theater (54%, MAN!AC 06/04)
NGC Der Polarexpress (Test auf Seite 103)

Playstation 2
Grafik 45 %
Sound 39 %
37 % Spielspaß

Oft nerviges, ultra-simples Hüpfspiel – nur für Kinder geeignet.

Zuviel Platz daheim?



102 Heimkino-Geräte im Test

DVD-Player und -Recorder, Beamer und Flachbild-TV, Surround-Receiver und Lautsprecher

Das DVD-Inlay bezieht sich auf das Heft mit DVD. MAN!AC ist in zwei Versionen erhältlich: Mit DVD für 4,99 Euro, ohne DVD für 2,99 Euro.

Inhalt 02-2005


PC-Engine

Specials:
Nintendo DS

Trailer:
Star Wars Episode 3
Dragon Quest 8
Area 51
Death by Degrees
Metal Gear Solid 3
Ridge Racers (PSP)
Wanda & Colossus

Previews:
Metal Gear Solid 3: Snake Eater
Oddworld Strangers Vergeltung
Gran Turismo 4
Project Snowblind
Conker Live & Reloaded
Forza Motorsport
Rumble Roses
Suikoden 4
Neo Contra

Preview Short Cuts:
Capcom Fighting Jam
The Legend of Kay
SVC Chaos: SNK vs. Capcom
ATV Offroad 3
Blood Will Tell

Tests:
Viewtiful Joe 2 (Import)
Ghost in the Shell: Stand Alone Complex (Import)
Blinx 2: Master of Time & Space
Mario Power Tennis (Import)
Call of Duty: Finest Hour
Die Unglaublichen
Tron 2.0 Killer App
Tom Clancy's Ghost Recon 2
1945 1&2 the Arcade Games
Taiko Drum Master (Import)
Action mit Spongebob Schwammkopf und seinen Freunden
Alien Hominid (Import)

Test Short Cuts:
Fight Club
Der Polarexpress
Metal Slug 3
Godzilla: Save the Earth
King Arthur
Knight Rider 2
Ultra Bust-A-Move (Import)
Crash'n'Burn
RTL Skispringen 2005
RTL Ski Alpin 2005
Greg Hastings' Tournament Paintball (Import)

Extended:
Retro: PC-Engine
Konsolen-Krankheiten
Spiel-Film: Super Mario Bros.

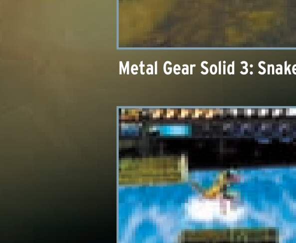
anyMAN!AC:
T.S. Rally

Credits / Outtakes

Oddworld Strangers Vergeltung

Gran Turismo 4


Metal Gear Solid 3: Snake Eater


Viewtiful Joe 2

MAN!AC DVD 02-2005 | ODDWORLD · STRANGERS VERGELTUNG | Gran Turismo 4 · Rumble Roses · Forza Motorsport · Ridge Racers · Suikoden 4 · Metal Gear Solid 3: Snake Eater · Viewtiful Joe 2 · Mario Power Tennis · Project Snowblind · u.v.m.

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

MAN!AC DVD

02-2005

ODDWORLD STRANGERS VERGELTUNG

Xbox-Kopfgeldjagd in Bombast-Optik

136 Minuten Laufzeit!
Gran Turismo 4 · Rumble Roses · Forza Motorsport · Ridge Racers · Suikoden 4 · Metal Gear Solid 3: Snake Eater · Viewtiful Joe 2 · Mario Power Tennis · Project Snowblind · u.v.m.

Das DVD-Cover entlang der gestrichelten Linie für eine handelsübliche DVD-Hülle („Keep-Cover") ausschneiden.

HANDHELD

Taktvoll: Game Boy spielt Musikstudio

Geschickte Bastler haben den Game Boy Advance bereits zu Hosentaschenkino und Digicam umfunktioniert, jetzt wird er auch noch zum Soundstudio: Der Soundeditor "Nanoloop 2.0" entlockt dem Handheld groovige Rhythmen und Ambientklänge. Mit acht Stimmen kann sich der mobile Musiker kreativ austoben: Ihr erstellt Töne und Takte, die Ihr in einem Sequenzer aneinanderreiht – mit Effekten wie Pitch, diversen Filtern und Modulation lassen sich Eure Taktsqequenzen zusätzlich variieren. In den eingebauten Modulspeicher passen 128 Takte und 16 Songs, die sich per Linkkabel tauschen und sogar digital zur PC-Festplatte übertragen lassen. Der GBA codiert Eure Daten dazu in Impulse und sendet sie über den Kopfhöreradapter, den Ihr an den PC schließt. Die Win-Software kann sie dann dekodieren und in weiche 16-Bit-Klänge übersetzen. Die erste Auflage des Musikmoduls (80 Euro) samt Spezialkabeln von Heimentwickler Oliver Wittchow erschien im Dezember und war bereits nach wenigen Tagen ausverkauft. Checkt Online-Shop und Forum (www.nanoloop.de) für weitere Ankündigungen. Dort entdeckt Ihr auch zahlreiche Beispiele im MP3-Format, die der stolze Hersteller und glückliche Kunden kostenlos zur Verfügung stellen. *oe*

Einfache Grafik mit großem Effekt: Mit acht Instrumenten erstellt Ihr Takte (links), die Ihr im Sequenzer (rechts) zu Musikstücken zusammensetzt.

Handheld-Themen im Überblick

POCKET NEWS

Neuer Movie-Player für Nintendo

Lik-Sang.com verkauft eine neue Version des "GBA Movie Players", der nicht nur Filme, Musik und Ebooks, sondern mittels eingebautem Emulator auch klassische NES-Spiele auf Advance und Nintendo DS bringt – Ihr wählt ganz legal aus mehreren Dutzend Heimentwicklertiteln. Die Spieldateien dürfen allerdings nicht umfangreicher als 192 KB sein. Das praktische Zubehör kostet nur 20 Euro, für den Betrieb benötigt Ihr aber zusätzlich Compact-Flash-Speicherkarten.

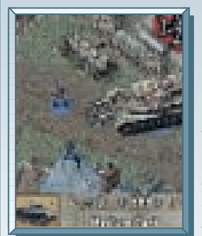
Verspieltes Minikino



Film-Handhelds gibt es inzwischen viele, aber der Gmini400 (rechts) von Archos ist ein besonderes Exemplar: Im Gegensatz zur Konkurrenz spielt er Dateien im DivX- und Xvid-Format, außerdem beherrscht er Spiele. Zehn Titel für je fünf Euro könnt Ihr bereits downloaden, die meisten sind Klone klassischer Spielprinzipe wie "Space Invaders" (links). Das Handheld kostet im Fachhandel 600 Euro.



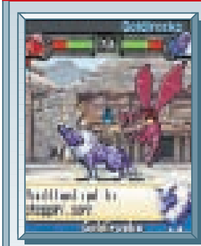
Pathway to Glory HERST.: Nokia



In exklusiven Strategiespektakel lenkt Ihr Eure Soldaten taktisch klug durch den Zweiten Weltkrieg. Euer Elite-Team besteht pro Mission aus fünf bis acht tapferen Recken. Die hohe Kunst der militärischen Kriegsführung beeindruckt mit detailverliebter Optik, voluminösen Soundeffekten und zahlreichen Gimmicks: Via 'Feldfunknachricht' nehmt Ihr eine kurze Mitteilung per Telefonmikrofon auf und sendet diese Eurem Kumpel. Trotz hartem Schwierigkeitsgrad ein Muss für Strategie-Fans.



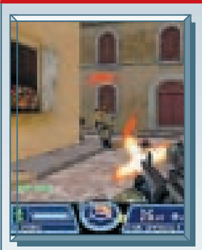
Pocket Kingdom HERSTELLER.: Sega



In Segas Mehrspieler-Online-Rollenspiel vergrößert Ihr Euer Königreich, indem Ihr die eigene Armee aufmotzt und die feindlichen Vasallen in die Schranken weist. Entdeckt auf der riesigen Welt zahlreiche Schätze und erobert daneben gegnerische Gebiete mit Eurer aufrüstbaren Truppe. Wer keine Lust hat, sich in der N-Gage-Arena auszutoben, versucht sich an der tiefgründigen Einspieler-Storyline. Putzige Grafik und immer neue Spielsituationen fesseln ans Handheld.



Ghost Recon: Jungle Storm HERST: Gameloft



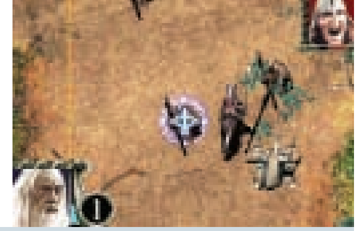
In naher Zukunft kämpft Ihr Euch mit einer Elite-Einheit durch Kolumbien. Im strategischen 3D-Taktik-Shooter müsst Ihr acht harte Einzelmissionen überstehen. Nach der Einsatzbesprechung rüstet Ihr Euren Helden mit den richtigen Waffen aus. Via Bluetooth treten Eure Soldaten gegen sieben Kontrahenten an. Zudem bekriegt Ihr mit drei Kumpels im Coop-Modus knallharte CPU-Gegner. Flüssige Optik, tadellose Kamera, intelligente Gegner und der tolle Mehrspieler-Modus überzeugen.



Der Herr der Ringe – Das dritte Zeitalter

Nach den Rollenspielen zu den einzelnen Filmen der "Herr der Ringe"-Trilogie , setzt Electronic Arts mit einem Rundumschlag nach: "Das dritte Zeitalter" nutzt Szenen aller drei Episoden als Panorama für Strategieschlachten. Dabei seid Ihr nicht an Film-Vorgaben gebunden: Ihr wählt eine von acht Filmfiguren wie Gandalf oder Aragorn, später stoßen die anderen Helden zu Eurer Truppe. Die Auswahl beeinflusst Eure Taktik: Der Zauberer bleibt in sicherem Abstand zu Orks und anderen Ungeheuern, während sich Zwerg und Krieger ins Getümmel stürzen. Taktisch ist "Herr der Ringe" aber wesentlich einfacher strukturiert als "Final Fantasy Tactics" & Co.: Bewaffnung und gerade mal fünf Eigenschaften wie Agilität und Attacke definieren die Streiter. Außerdem ist die Anzahl der Züge pro Runde auf die Kopfzahl der Gefährten beschränkt, auch wenn weitere Helfer bereit stehen. Trotz mitunter einer Menge Figuren passiert also nicht viel auf dem Schlachtfeld. Das gilt auch für die Grafik, denn die Kampfanimationen entbehren eindrucksvoller Effekte und sind alles andere als dynamisch. "Herr der Ringe"-Fans zocken ein brauchbares Strategieabenteuer, aber Fans des Genres fühlen sich unterfordert. *oe*





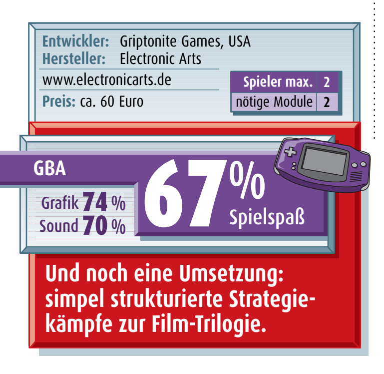
GBA Eure Schützlinge dirigiert Ihr aus der Vogelperspektive: Reichweite und Angriffsradius der Feinde lassen sich nicht grafisch darstellen.



GBA Feuersäule: Die Kampfanimationen sind unspektakulär.



GBA Der Statusbildschirm: Fünf Werte bestimmen das Können des Kriegers.

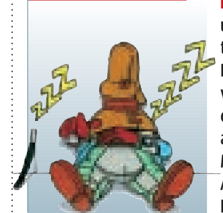


Entwickler: Griptonite Games, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Preis: ca. 60 Euro
Spieler max. 2
nötige Module 2

GBA
Grafik 74 %
Sound 70 %
67 % Spielspaß

Und noch eine Umsetzung: simpel strukturierte Strategiekämpfe zur Film-Trilogie.

Oliver Ehrle



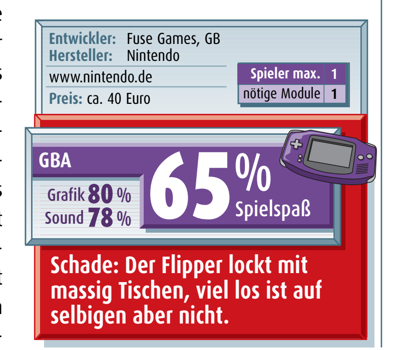
In puncto Strategiespiele waren auf dem GBA bislang Fehlgriffe kaum möglich: Von "Advance Wars" bis "Fire Emblem" ist ein Titel komplexer und spannender als der andere. Diese Tradition bricht "Das dritte Zeitalter" in jeder Hinsicht, von der taktischen Vielfalt bis hin zur optischen Präsentation. Die Missionen gaukeln Euch einen Hauch von Abwechslung vor, letztendlich müsst Ihr aber einfach nur die heftigsten Gegner von der Karte fegen – wegen der begrenzten Spielzüge zum Glück aber nicht alle! Die Filmumsetzung ist zwar solide und alles andere als schlecht, die Maßstäbe liegen aber beispiellos hoch: Wer die komplexe Talent- und Aufbausysteme der Konkurrenz kennt, hat von den flachen Mittelerde-Fights schnell die Nase voll.

Super Mario Ball



GBA Keine Alternativen: Auf diesem Tisch bekämpft Ihr die Kakteen.

Wo Mario drauf steht, ist noch lange kein Miyamoto drin: Der Flipper "Super Mario Ball" kommt vom englischen Entwickler Fuse Games, der Prinzessin Peach in eine Kugeldimension entführt. Deshalb lässt sich Mario rund pressen und rollt über 30 bildschirmgroße Pinball-Tische, die durch zahlreiche Tunnel miteinander vernetzt sind. Ihr blickt schräg aufs Spielfeld und bestaunt die erstklassige Grafik, Kugel-Mario und die hüpfenden Pilzmonster sind klasse animiert. In jedem Bildschirm gibt es Missionen zu erfüllen, dafür kassiert Ihr Sterne. Allerdings sind die Aufgaben nicht gerade komplex: Ballert eine Hand voll Monster aus der Bahn oder auf ein oder mehrere Schalterfelder – oft purzelt der Stern ins Spielfeld, bevor Ihr die Aufgabenstellung erfasst habt. Denn Hindernisse findet Ihr nur wenige: Bumper-Labyrinth, Hochbahnen und andere komplexe Aufbauten üblicher Flipper sucht Ihr vergeblich. Natürlich gibt's auch einige Obermotzkämpfe, Multiball-Extras und Minispiele wie den Einarmigen Banditen: Flipper-Fans sind es allerdings gewohnt, all das auf einem Tisch zu entdecken und freizuschalten. Leicht ist "Super Mario Ball" aber nicht, denn die verketten Tische erfordern Ausdauer. Motivierend wie die Monstersuche in "Pokémon Pinball" ist das Sammelsurium nicht. *oe*

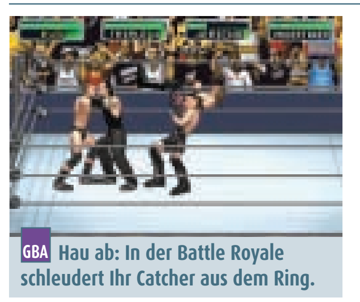


Entwickler: Fuse Games, GB
Hersteller: Nintendo
www.nintendo.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 80 %
Sound 78 %
65 % Spielspaß

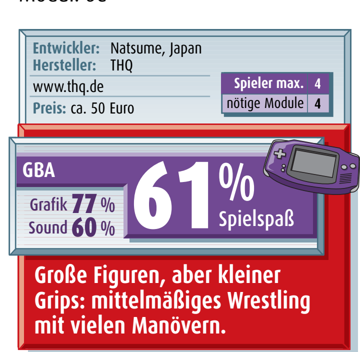
Schade: Der Flipper lockt mit massig Tischen, viel los ist auf selbigen aber nicht.

WWE Survivor Series



GBA Hau ab: In der Battle Royale schleudert Ihr Catcher aus dem Ring.

16 kräftige WWE-Wrestler laden zum Duell, Tag-Team-Match und Battle-Royale: Ihr spielt die Kämpfe entweder einzeln oder im umfangreichen Story-Modus. Was beim Wrestling zählt, ist natürlich die Action im Ring: Im Gegensatz zu anderen 2D-Keilereien setzt Entwickler Natsume die Figuren aus Körper-, Arm- und Bein-Sprites zusammen – diese Kombination ermöglicht vielfältigere Attacken als bei Wrestlern, die in einem Stück gepixelt sind. Natürlich wirken Bodyslam und Backsupplex allerdings nicht, die Kämpfer bewegen sich eher wie Marionetten. Außerdem kann selbst Eure Oma schneller zuschlagen als die GBA-Catcher: Besonders beim Erklimmen des Ringpfostens agieren die Catcher träge, Highfly-Manöver gehen grundsätzlich in die Hose. Die Steuerung ist intuitiv, schließlich habt Ihr viel Zeit für Timing und Konter. Spannend werden Wrestling-Kämpfe allerdings nur, wenn Ihr immer komplexere Manöverserien erlernt: Leider entwickeln sich die Kämpfe meistens zu einem simplen Schlagabtausch, in dem Ihr kaum Experimente wagt – sonst ist der Vorteil des Erstschlags dahin. Im Vierspieler-Modus sorgen Team-Taktik und Getümmel für spaßige Abwechslung, allerdings brauchen alle Mitspieler das mittelmäßige Modul. *oe*



Entwickler: Natsume, Japan
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 50 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 77 %
Sound 60 %
61 % Spielspaß

Große Figuren, aber kleiner Grips: mittelmäßiges Wrestling mit vielen Manövern.

It's Mr. Pants


GBA Im Rätsel-Modus habt Ihr nur begrenzt viele Blöcke zur Verfügung.


GBA Aufräumarbeiten: In den freien Spielvarianten wird's unübersichtlich.

Wenigstens auf dem GBA werden Rare-Produktionen tatsächlich auch mal fertig: Jüngster Beweis für diese These ist das schräge "It's Mr. Pants", das es in Sachen bizarrer Aufmachung ganz weit nach oben schafft. Hinter dem skurrilen Äußeren verbirgt sich indes ein typisches Knobelspiel: Im Rätsel-Modus müsst Ihr eine begrenzte Anzahl Blöcke so auf dem Spielfeld ablegen, dass sich vorhandene Formen zu Quadraten oder Rechtecken ergänzen, die dann wiederum verschwinden. Alternativ räumt Ihr unter Zeitdruck ein zufällig zusammengewürfeltes Szenario auf oder puzzelt im Endlos-Modus. Die Grundidee ist zwar an sich simpel, wird aber in der Ausführung schnell kompliziert und auf Dauer monoton. Wer einen Grübeltitel sucht, wird ordentlich bedient, mehr aber auch nicht. *us*


Entwickler: Rare, England
Hersteller: THQ
www.thq.de
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 1
nötige Module 1

GBA
Grafik 32 %
Sound 45 %
65 % Spielspaß

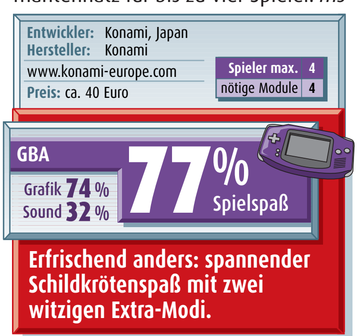
Schrill aufgemachte, aber lediglich solide Knobelei, der es am letzten Pfiff fehlt.

Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus


GBA Sam 'Raphael' Fisher greift am liebsten aus dem Hinterhalt an.


GBA Die Horizontal-Shooter-Einlage glänzt mit tollen Hintergründen.

Die pizzasüchtigen Schildkröten sind zurück. Doch im Gegensatz zu ihren Gewohnheiten prügeln sie sich nicht durch Gegnermassen, sondern übernahmen das Spielprinzip von "Splinter Cell". So seid Ihr zu Beginn jeder Mission ohne Eure geliebten Katana, Sai & Co. unterwegs und umgeht die Bösewichte durch geschicktes Verstecken in Nischen und Ducken hinter Kisten. Ihr klettert an Rohren hoch, springt über tödliche Stacheln und sucht nach Codekarten. Dabei unterscheiden sich die vier Helden durch spezielle Fähigkeiten, so dass jedem von ihnen andere Teile der Levels zugängig sind. Dank präziser Steuerung habt Ihr die Turtles meist gut im Griff, lediglich bei den hektischen Endgegnerkämpfen wird's konfus. Dazu gibt's kurzweilige Hoverboard-Rennen und eine spaßige Diamantenhatz für bis zu vier Spieler. *ms*


Entwickler: Konami, Japan
Hersteller: Konami
www.konami-europe.com
Preis: ca. 40 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 74 %
Sound 32 %
77 % Spielspaß

Erfrischend anders: spannender Schildkrötenspaß mit zwei witzigen Extra-Modi.

Die Urbz: Sims in the City


GBA Alles im Blick: Die Status-Symbole lassen sich auf Wunsch ausblenden.


GBA Zum Geld verdienen tretet Ihr u.a. bei Basketball-Freiwürfen an.

EAs Handheld-Offensive geht weiter: So dürfen sich auch "Die Urbz" auf dem GBA tummeln, unterscheiden sich aber durchaus in einigen Details von den großen Konsolenbrüdern. So wuselt Ihr hier nicht völlig frei durch die Gegend, sondern lebt Euch mehr oder weniger linear durch mehrere Kapitel und erfüllt vorgegebene Aufgaben. Gespräche mit anderen Charakteren sind weniger wichtig und laufen zudem in vereinfachter Form ab, dafür gerieten die Job-Minispiele eine Ecke abwechslungsreicher als auf PS2 & Co.
Natürlich müsst Ihr Euch nebenher um körperliche und seelische Bedürfnisse Eures virtuellen Bürgers kümmern, was einer der Schwachpunkte ist: Manchmal seid Ihr so mit Toilettengängen und Nickerchen beschäftigt, dass Ihr mit dem Rest kaum nachkommt. Allerdings hält sich das Problem in Grenzen und wird u.a. durch die putzige Iso-Optik gut ausgeglichen – so macht Leben Spaß. *us*

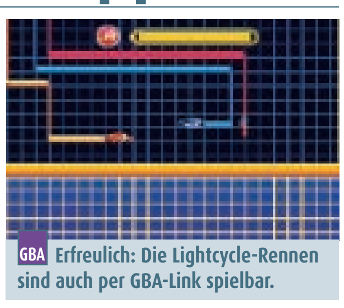

Entwickler: Maxis, USA
Hersteller: Electronic Arts
www.electronicarts.de
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 72 %
Sound 74 %
76 % Spielspaß

Putzige Lebenssimulation im Kleinformat, die trotz ein paar Macken Laune macht.

Tron 2.0 Killer App


GBA Bug-Bereinigung: Tron erledigt Feinde mit seiner Datendisk.


GBA Erfreulich: Die Lightcycle-Rennen sind auch per GBA-Link spielbar.

Im Gegensatz zum Xbox-Ego-Shooter seid Ihr auf dem Handheld tatsächlich mit dem titelgebenden Star Tron unterwegs. Meistens lauft und schießt Ihr Euch durch isometrische Action-Adventure-Abschnitte, knackt in gewitzten Rätselaufgaben Computer und legt Euch mit feindlichen Programmen an. Zwischendurch nehmt Ihr an obligatorischen Lightcycle-Rennen teil oder tuckert im Panzer bzw. Recognizer durch krude gezeichnete 3D-Abschnitte – letztere funktionieren zwar insgesamt ordentlich, fallen aber technisch gegenüber den Bitmap-Bereichen ab. Retro-Fans freuen sich zudem über Umsetzungen der beiden Spielhallenautomaten aus den frühen 80er-Jahren. "Killer App" erweist sich als zwar nicht sonderlich spektakulärer, aber durchaus unterhaltsamer Action-Spaß, der mit viel Abwechslung und einer originalgetreuen Film-Stimmung auftrumpfen kann – nicht nur Fans werden gut bedient. *us*


Entwickler: Digital Eclipse, USA
Hersteller: Buena Vista/EA
www.tronkillerapp.com
Preis: ca. 45 Euro
Spieler max. 4
nötige Module 4

GBA
Grafik 68 %
Sound 70 %
75 % Spielspaß

Ansprechende Mischung aus Action-Adventure und Ego-Abschnitten mit viel Film-Charme.

Metroid Prime 2 & 60 Hz

Die Antwort Nintendos zum '60 Hz'-only-Problem von "Metroid Prime 2: Echoes" verpasste knapp den Redaktionsschluss der letzten Ausgabe. Im Anschluss findet Ihr das offizielle Statement zu dem Thema. Bei auftretenden Bild-Problemen wendet Euch an den Nintendo-Kundenservice.

Das neue Weltraumabenteuer "Metroid Prime 2: Echoes" erschien europaweit am 26. November 2004. Der Titel eignet sich für alle PAL-Fernsehgeräte, die mit einer Bildfrequenz von 60 Hz oder darüber arbeiten. Dies betrifft die weitaus meisten Fernsehgeräte, die in Europa in Gebrauch sind. Da aber noch ein geringer Prozentsatz von Geräten mit 50 Hz arbeitet, ist ein deutlicher Hinweis zu dieser technischen Voraussetzung auf der Verpackung angebracht und eine Erklärung in die Spielbeschreibung integriert. Nur ein Fernsehgerät ab 60 Hz stellt die sensationelle Grafik von "Metroid Prime 2: Echoes" optimal dar.

Nintendo Deutschland

Quote mit Gewalt

Eigentlich schreibe ich nicht so oft Leserbriefe, aber heute will ich auch mal meinen Senf abgeben. Ich stimme Euch vollkommen zu, dass das Wissen über Videospiele und ihr Stand in unserer Gesellschaft wirklich mickrig sind. Die wenigsten wissen, wieviel Geld damit umgesetzt wird und dass tausende von Arbeitsplätzen daran hängen. Das Wissen von Nichtspielern ist gleich null, die glauben, dass man immer noch zwei weiße Balken hoch und runter schiebt und Ping Pong spielt. Auch finde ich, dass die Altersbeschränkung eine gute Sache ist und dass die USK generell gute Wertungen vergibt. Ein großes Problem ist hier der Handel. Ich selbst habe miterlebt, wie sich in einem Elektrofachmarkt zwei elf-, zwölfjährige Knirpse ein "Mortal Kombat" kaufen wollten. Die Kassiererin reagierte überhaupt nicht, erst nachdem der Kunde hinter den Jungs sie darauf ansprach, merkte sie, was los war.
Fakt ist aber auch, dass die Spieler selbst, Magazine und Hersteller eine kleine Mitschuld tragen. Wenn man sich mit anderen Spielern unterhält, geht es hauptsächlich darum, was man alles kaputtmachen,töten und zerstören kann und wie heftig das ist. Als ich "The Chronicles of Riddick" in einem Fachgeschäft kaufen wollte und den Verkäufer danach fragte, was er davon hält, war sein Kommentar in etwa: "Man kann die Leute auf geilste Weise umnieten, mit Schraubenziehern erstechen usw." Des Weiteren gibt es keine Magazine und Hersteller, die nicht mit Gewalt werben. Schaut in Euer eigenes Heft 01/05. Im Umschlag: "Mortal Kombat uncut!", Seite 4 "Mehrspieler-Schlachtfest", Seite 100 "Rübe ab" bei "Prince of Persia". Das heißt im Klartext: Wenn Spieler, Magazine und Hersteller nicht ständig die Gewalt so breittreten und zu Werbezwecken nutzen würden, dann wüssten viele Leute, die nichts mit Videospielen zu tun haben, gar nicht, dass diese ziemlich derb sein können. Warum muss im Bericht zu "Prince of Persia: Warrior Within" ausgerechnet ein Bild mit abgehacktem Kopf sein. Das ist cool, das interessiert auch die Spieler und auch mir macht das mit 31 Jahren Spaß – ich kann Videospiele und Realität durchaus unterscheiden! Aber wie gesagt, das ist auch ein gefundenes Fressen auf der Hexenjagd gegen Videospiele.

Andreas Putsche, via E-Mail

Eines vorweg: Die Redaktion hat keinen Einfluss auf Motiv und Machart der Hersteller-Anzeigen. Wenn ein Publisher mit Blut, 'Uncut'-Stickern oder anderen eindeutigen Hinweisen werben will, ist das seine Entscheidung.
So falsch es wäre, ausschließlich blutige Bildschirmfotos zu zeigen, so falsch wäre es auch, gewalttätige Spielszenen totzuschweigen. Natürlich könnten wir z.B. einen "Resident Evil 4"-Artikel auch komplett ohne brutale Screenshots machen. Dies würde allerdings einen elementaren Bestandteil des Spiels ausblenden. Wenn Gewalt jedoch grundlegend zum Inhalt eines Konsolentitels gehört, dann werden wir das auch künftig entsprechend erwähnen – textlich, bildlich und auf DVD. Das gehört schlichtweg zu unserer Informationspflicht.

MAN!AC-Lob

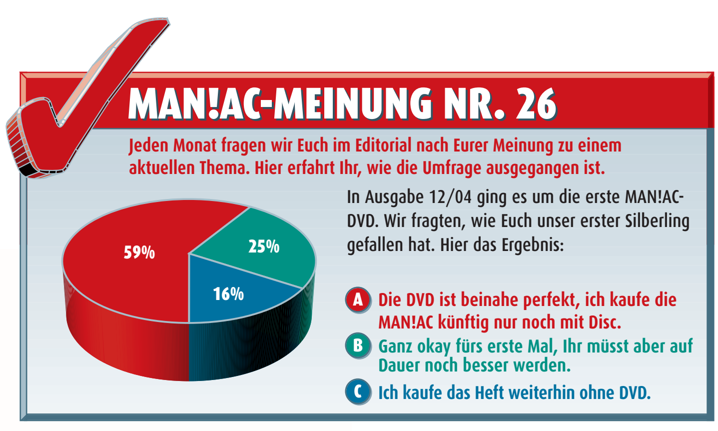
Ich bin schon ein wenig stolz darauf, endlich mal einen Leserbrief auf Reisen zu schicken, den ich seit Eurer Erstausgabe zu schreiben in Erwägung gezogen hatte. (...) Euer Magazin ist für mich seit der Erstausgabe untrennbar mit dem Hobby Videospiele verknüpft. Stets präsentiert sich das Blatt seriös genug, um den Informationen Glauben schenken zu können und gleichzeitig verspielt genug, um sich blendend und der Sache gemäß unterhalten zu fühlen.
Immer wieder hat die MAN!AC sich in Aufmachung, Gliederung und Inhalt verändert. Ich konnte mich bisher für jede Veränderung ad hoc erwärmen oder zumindest sah ich keinerlei Anlass, Anstoß daran zu nehmen. Daher erübrigt es sich, ins Detail zu gehen. Aus (relativ) aktuellem Anlass sei jedoch eine kleine Bemerkung zur DVD-Beilage gestattet. Ich muss schon ein wenig schmunzeln, wenn ich die ablehnenden Leserbriefe betrachte, denn solange sich das Magazin auch ohne DVD erwerben lässt, sehe ich gar keinen Grund zur Klage. Ich persönlich profitiere zwar nicht unbedingt von der Scheibe, aber zwei Euro sind durchaus nicht zuviel für die vorübergehende Kurzweil.
Die Welt der Videospiele und die Zielgruppe, die sich darin bewegt, haben sich in den vergangenen Jahren gewandelt und mich beschleicht der Eindruck, die Entwicklung der MAN!AC verlief dazu synchron. Diese Feststellung, denke ich, würdigt es entsprechend und betont dessen Qualität. Abschließend möchte ich altklug anmerken, dass die Qualität von Veränderungen im Wesentlichen vom Umgang damit bestimmt wird – an dieser Stelle stellvertretend ein herzliches Dankeschön an die stoisch und gleichmütig negativ denkenden Besserwisser, die derartige Entwicklungen auszubremsen versuchen.
So, genug schlechte Stimmung verbreitet. Ich stelle an dieser Stelle fest, dass ich im Grunde doch nicht allzu viel zu sagen habe. Offenbar war das Bedürfnis, Euch endlich mal zu schreiben, groß genug, dessen ungeachtet loszutippen. (...)
Hab ja schon gewisse voyeuristische Ambitionen, mir Eure Redaktion vor Ort anzuschauen. Doch die Postleitzahl verrät mir, dass es nicht gerade nebenan ist, und so möchte ich die Idee eines Lesers aufgreifen und Euch ebenso bitten, in der anyMAN!AC-Rubrik einen kleinen – meinethalben auch größeren – Einblick zu gewähren. Um zum Ende zu kommen: Ich verwende nicht mehr sehr viel Zeit aufs Videospielen, da ich sie zunehmend für andere Bereiche gebrauchen kann/will. Doch wenn ich mich dann doch mal vor der Glotze einniste und leidenschaftlich vor mich hin zocke, stelle ich fest, dass es nichts von seinem Charme verloren hat, und diesen Charme kann ich ebenso unverändert genießen, wenn ich Euer Magazin aufschlage.

Stefan Bojarski, via E-Mail

Ich wollte Euch mal zu der meiner Meinung nach besten Ausgabe seit



Bitte schreibt an:
Cybermedia Verlags GmbH • MAIL!AC
Wallbergstraße 10 • 86415 Mering
oder digital: leserpost@maniac.de



langem gratulieren. Das denke ich nicht allzu oft, zwar haltet Ihr im Gegensatz zu vielen Konkurrenten stetig Euer Niveau, aber die aktuelle Ausgabe steht deutlich über Eurem schon sehr guten Durchschnitt. Bei der DVD ist bemerkenswert, dass Ihr schon bei der zweiten Serien-Ausgabe die Kinderkrankheiten überwunden habt. Auf der ersten DVD gab es noch kleinere Fehler, z.B. bei dem Trailer zu "Wanda und Collosus" die unschönen Interlace-Flackereien. Jetzt lief alles astrein. Die Bild- und Tonqualität waren gut und der Informationsgrad genauso hoch wie der Unterhaltungswert. Besonders das Retro-Special im Rahmen von MAN!AC Extended hat mir sehr gut gefallen. Davon bitte mehr, ich schwelge gerne in Erinnerungen an die gute alte Zeit, als Spiele-Ideen noch wichtiger waren als eine tolle Optik mit zig Effekten.
Ebenfalls begeistert war ich vom Poster, das bei mir normalerweise direkt in meine Sammlung wandert, aber nie an die Wand kommt, weil es da schon voll ist. Bei dem Doppel-Poster zu "Prince of Persia: Warrior Within" hätte ich mir gewünscht, dass es zwei einzelne Poster wären, die ich zusammen aufhängen könnte. Ich kann mich partout nicht entscheiden, welche Seite ich nehmen soll, und eine zweite Ausgabe zu kaufen fände ich dann doch etwas übertrieben. Trotzdem danke für diese exzellente Bildauswahl. (...)

Florian Schuhrk, via E-Mail

Handheld-Update

Nun habt Ihr ja schon in den letzten Ausgaben mehrere Artikel über die neuen Handhelds von Nintendo und Sony verfasst. Wünschenswert wäre nur gewesen, dass Ihr ein bisschen mehr über die kommenden Spiele berichtet hättet. Ich weiß, Ihr hattet noch keine Gelegenheit sie zu testen, aber eigentlich diente der letzte Satz auch nur als Überleitung zu meiner Frage.
Welche Pläne habt Ihr denn nun für die Rubrik 'Handheld'? Ihr könnt es wohl kaum so lassen, wie es ist. Wenn sich erst zwei Geräte den Markt teilen, könnt Ihr die Masse an Spielen wohl kaum auf zwei Seiten unterbringen. Meine Vorschläge wären: Lasst so unsinnige Tests wie "The Guy Game" weg oder reduziert die Handheld-Sektion auf Spiele. Nichts gegen die Hardware-Artikel, aber ich bezweifle, dass das Gros der Leser sowas unbedingt haben will.

Sanakan, via E-Mail

! Solange wir Spiele nicht ausführlich selber antesten dürfen, können wir auch nicht mehr drüber sagen. Ab Seite 44 gibt's diesmal tiefere Einblicke in DS-Software – der offizielle US-Start macht's möglich. Natürlich nehmen wir künftig DS- und PSP-Titel genau unter die Lupe.

UPDATES & ERRATA

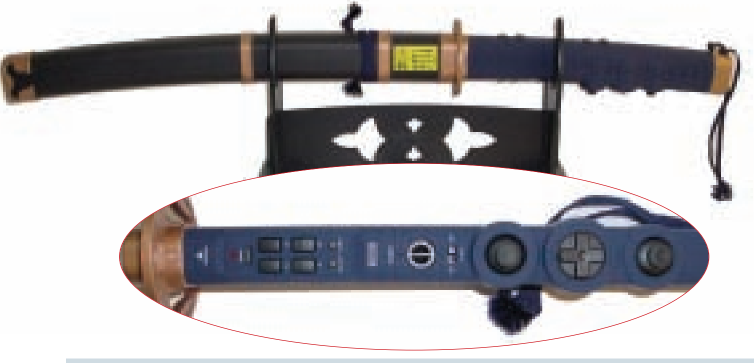
PAL-UPDATE: In der europäischen Fassung von "Tron 2.0: Killer App" für die Xbox hat sich nichts geändert – weiter sind englische Sprachausgabe und Bildschirmtexte an der Tagesordnung, dafür gibt's erfreulicherweise einen 60Hz-Modus.

MEA CULPA: THQs Wrestlingspaß "WWE SmackDown! vs. Raw" unterstützt auch dieses Jahr Multitaps – bei den launigen Royal-Rumble-Matches geht's also mit bis zu sechs Teilnehmern rund.

UPDATE: Wer "Grand Theft Auto Advance" im heimischen Spieleladen nicht finden kann, wurde Opfer eines Exklusivdeals: In Deutschland ist Rockstars Handheld-Gangster-Epos nämlich nur in Toys'R'Us-Geschäften bzw. über deren Webseite erhältlich.

KNOWHOW

Exklusiv: Special Edition Controller



Horis 'Onimusha 3 Soul Controller' kommt als Funk-Schwert mit Ständer: Alle Dualshock-2-Elemente entdeckt Ihr direkt am Griff.



Der niedliche "Dragon Quest"-Schleim ist unter Rollenspielern berühmt: Den passenden Controller stellt Ihr auf den Kopf, um Sticks und Tasten zu bedienen.

PC-Adapter für 2 Spieler

Ihr wollt Eure Edelsticks auch auf dem PC nutzen? Der 'GamePad Converter 2 x PSX' (40 Euro bei www.wolfsoft.de) verbindet zwei Playstation-Controller mit Eurem Rechner – das ideale Zubehör für hitzige Mehrspieler-Matches!

Dual-Stick

Es gibt aber auch Sticks mit doppeltem Anschluss: Der schwere 'Advance Fighter Stick' (50 Euro) von DragonPlus besitzt Anschlüsse für PC und Playstation, die Buttons sind für beide Modi beschriftet.



Knowhow-Themen im Überblick

- MANIAC 01/05: Kampf-Controller – Schweißtreibende Kämpfe vor der Konsole
- MAN!AC 12/04: Smart Joy – Zocken mit Tastatur und Maus
- MAN!AC 10/04: Vernetzt – LAN-Party mit Konsolen
- MAN!AC 09/04: PS2-Tuning – Sony-Konsole als Media-Player

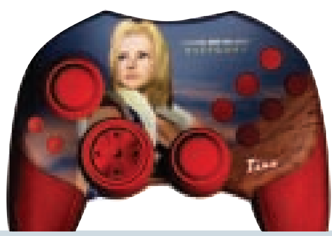
Manche Spiele beschäftigen Euch wenige Stunden, andere zockt Ihr ein Leben lang: Wer seinem Lieblingstitel Kultstatus verleiht, möchte ihn nicht selten mit extravagantem Zubehör ehren. Neben den üblichen Arcadesticks und Lenkrädern liefern Zubehörhersteller aus Übersee lizenzierte Special-Edition-Controller, die ein außergewöhnliches Gehäuse besitzen – entweder mit Artworks verziert oder gleich ganz abstrakt nach dem Spielthema designt. Zwei Hersteller teilen sich den Lizenz-Markt: Im fernen Asien herrscht Hori, während im Westen Nuby Tech die Hardcore-Spieler beglückt – MAN!AC nimmt ihr Angebot unter die Lupe.

Hori-Sticks: Der japanische Zubehörhersteller sorgt vor allem mit spektakulären Spezialsticks für Aufsehen. Das aufwändigste Modell ist der 'Onimusha 3 Soul Controller' (90 Euro), ein Katana-Schwert mit sämtlichen Dualshock-Funktionen: Das Wireless-Zubehör läuft mit drei Batterien rund 30 Stunden, wird aber nicht geschwungen – Sticks und Buttons betätigt Ihr am Griff. Das sieht schick aus, spielt sich aber nicht komfortabler als das Standard-Pad. Rollenspieler greifen dagegen zum brandneuen 'Dragon Quest 8 Slime Controller' (25 Euro), der die Form des putzigen Einsteigermonsters besitzt – in Japan gibt's die Biester sogar als Kuscheltier. Wie dem Schwert liegt dem Schleim ein Ständer bei, damit Ihr das Gerät wie auf einem Altar platzieren könnt. Weniger Mühe gibt sich Hori bei den offiziellen Arcadesticks zu "Tekken 4", "Soul Calibur 2" und "Virtua Fighter 4" (je 40 Euro): Grundsätzlich handelt es sich bei allen Sticks um dasselbe Modell, lediglich Aufdruck und Button-Anordnung variieren. Die Technik stimmt, den wuchtigen Sticks aus der Spielhalle ist das Zubehör aber unterlegen.



Stangenware: Hori passt seinen Standard-Stick an verschiedene Titel an.

Nuby Tech: Wer einen schweren Edition-Stick sucht, wendet sich ab Mitte Januar an Nuby Tech. Dann soll der über drei Kilo schwere "Street Fighter Anniversary Arcade Stick" (45 Euro) die Prügelfans mit Orginal-Armaturen aus der Spielhalle begeistern. Auch für die leichteren Sticks ("King of Fighters" & Co.) erstellt Nuby je ein individuelles Gehäuse, Ihr kauft also keinen Controller von der Stange. Die günstigen Edition-Pads (20 Euro) sehen auch schick aus, sind aber technisch nur zweite Wahl: Wegen Wabbelpad und harten Tasten gelingen Euch Combos mit dem Standard-Pad wesentlich präziser. *oe*





Special-Edition-Controller von Nuby: Ihr besorgt Euch das Pad mit Eurem individuellen Prügelspielhelden, technisch taugen die Joypads allerdings wenig.

Speedster Pure

Nun kommt die günstige Einsteiger-Variante des Speedster-Lenkrads in die Läden. Wegrationalisiert wurde das Force Feedback des Vorbilds. Leider sparte man auch bei der Tischbefestigung, denn das Lenkrad verrutscht beim starken Anziehen der Klammern. Als Alternative stehen aber noch Oberschenkelhalterungen zur Verfügung. Wie beim großen Bruder könnt Ihr Einstellungen am Lenkrad vornehmen: Neben Lenkradspiel (Dead Zone) lässt sich auch der Rumble-Effekt justieren. Leider kann das mäßige Rütteln ein Force Feeback nicht ersetzen. Beim Spielen fallen die viel zu kleinen und labbrigen Pedale negativ auf. Äußerlich wurde auf billigen, nicht sonderlich griffigen Kunststoff gesetzt – Einsteiger können's verschmerzen.





Hersteller:	Bigben
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 35 Euro

Günstiges Steuergerät für Einsteiger mit mäßiger Rumble-Funktion, aber einstellbarem Spiel. Leider enttäuscht die mangelhafte Tischbefestigung.

MAN!AC Wertung ✔✔✓✓✓

Wireless Controller

Das Pad punktet mit gutem Steuerkreuz, exakten Analogsticks und gummierten Einsätzen. Negativ: der kurze Weg der Schultertasten und schlecht erreichbare schwarz/weiß-Buttons. Leider fehlen die nötigen AA-Batterien im Lieferumfang.



Hersteller:	MadCatz
System:	Xbox
Preis:	ca. 30 Euro

Ergonomisches, durchsichtiges Joypad mit solider Verarbeitung, abschaltbarer Rumble-Funktion und neun Metern Funkreichweite. Praktisch: der Expansion-Slot am Empfänger.

MAN!AC Wertung ✔✔✔✓✓

iType2

Der wuchtige Tastatur-Controller liegt gut in der Hand und bietet kräftige Rumble-Motoren. Auch die genauen Druckpunkte der Buttons und das gute Steuerkreuz überzeugen. Lediglich die Analogsticks sind zu leichtgängig. Die integrierte, englische USB-Tastatur ohne Umlaute ist vor allem für Online-Matches nützlich, kann aber nur mit den Daumen vernünftig bedient werden.



Hersteller:	Nyko
System:	Playstation 2
Preis:	ca. 40 Euro

Die griffige Controller-Tastatur-Kombi besticht mit kräftigem Rumble-Effekt, guter Verarbeitung und exakten Tasten. Praktisch: die programmierbare Mini-Tastatur.



MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✓

ZUBEHÖR

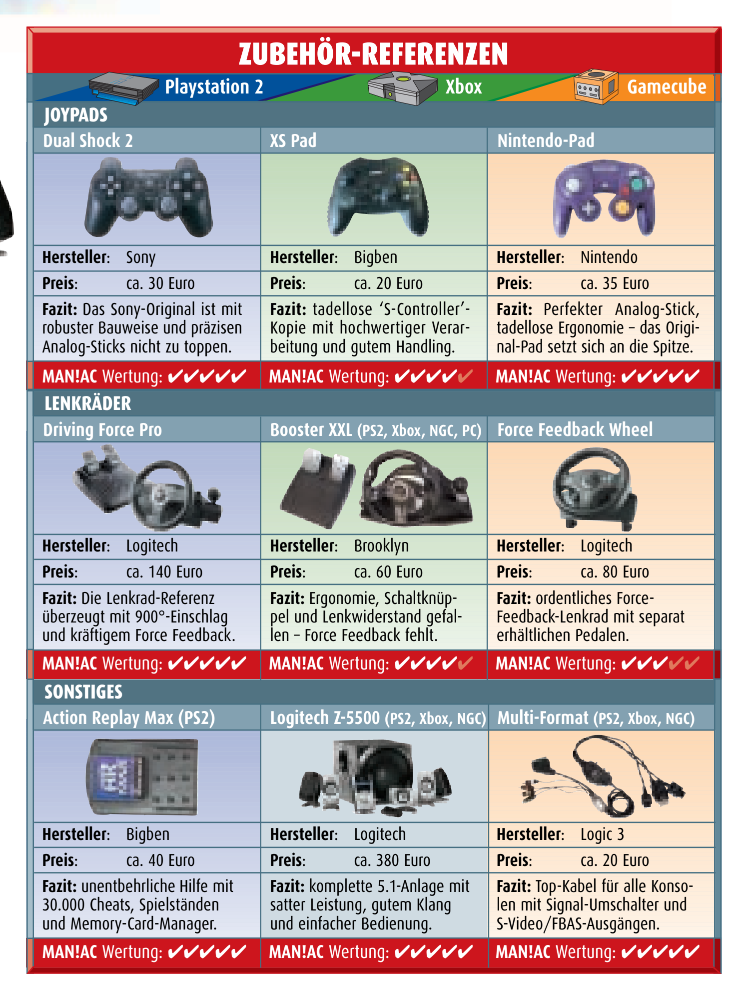
Logitech Z-5500

Logitech überarbeitete sein Soundsystem Z-680 und präsentiert eine 5.1-Anlage mit 500 Watt Gesamtleistung und THX-Zertifikat. Besonders augenfällig ist der Subwoofer mit 30 cm Durchmesser, der satte Bässe garantiert. Die fünf Satelliten-Boxen mit abnehmbaren Abdeckungen und bis zu sieben Metern Kabel eignen sich für Tisch- und Wandmontage gleichermaßen und finden am Subwoofer Anschluss. Am Steuergerät lassen sich nur Lautstärke, Subwoofer, Surround und Center justieren. Ein Testsignal kann zugeschaltet werden – jedoch lassen sich die einzeln Boxen nicht separat einpegeln. Die blaue LCD-Anzeige gibt Auskunft über Anschlussart und Sound-Codierung. Verbindung wird optisch, koaxial oder per dreifachem Klinkenanschluss hergestellt – letzteres auch mit 6-Kanal-Sound. Wahlweise werden hier drei Stereo-Quellen simultan angestöpselt. Als Sound-Formate beherrscht die Anlage Dolby Digital 5.1, DTS, Dolby ProLogic 2 und Stereo – letzteres kann auch parallel auf die rückwärtigen Boxen ausgegeben werden. Ein großer Drehregler und eine Simpel-Fernbedienung runden den Lieferumfang ab.
Die Soundwiedergabe kann für diese Preisklasse beeindrucken. Leider ist das Z-5500 ein geschlossenes System – der Subwoofer z.B. kann nicht in anderen Anlagen verwendet werden. Daneben mangelt es an Anschlussvielfalt und Einstellmöglichkeiten. Ein Cinch-Klinken-Adapter zum Anschluss eines Gamecubes fehlt ebenso.

Hersteller:	Logitech
System:	PS2, Xbox, Gamecube
Preis:	ca. 380 Euro

Satte Leistung, sehr guter Klang, vorbildliche Verarbeitung und einfache Bedienung überzeugen auf ganzer Linie. Trotz minimaler Macken die neue Sound-Referenz!

MAN!AC Wertung ✔✔✔✔✔



ZUBEHÖR-REFERENZEN

Playstation 2 | Xbox | Gamecube

JOYPADS

Dual Shock 2	XS Pad	Nintendo-Pad
Hersteller: Sony	**Hersteller:** Bigben	**Hersteller:** Nintendo
Preis: ca. 30 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro	**Preis:** ca. 35 Euro
Fazit: Das Sony-Original ist mit robuster Bauweise und präzisen Analog-Sticks nicht zu toppen.	**Fazit:** tadellose 'S-Controller'-Kopie mit hochwertiger Verarbeitung und gutem Handling.	**Fazit:** Perfekter Analog-Stick, tadellose Ergonomie – das Original-Pad setzt sich an die Spitze.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔

LENKRÄDER

Driving Force Pro	Booster XXL (PS2, Xbox, NGC, PC)	Force Feedback Wheel
Hersteller: Logitech	**Hersteller:** Brooklyn	**Hersteller:** Logitech
Preis: ca. 140 Euro	**Preis:** ca. 60 Euro	**Preis:** ca. 80 Euro
Fazit: Die Lenkrad-Referenz überzeugt mit 900°-Einschlag und kräftigem Force Feedback.	**Fazit:** Ergonomie, Schaltknüppel und Lenkwiderstand gefallen – Force Feedback fehlt.	**Fazit:** ordentliches Force-Feedback-Lenkrad mit separat erhältlichen Pedalen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✓	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✓✓

SONSTIGES

Action Replay Max (PS2)	Logitech Z-5500 (PS2, Xbox, NGC)	Multi-Format (PS2, Xbox, NGC)
Hersteller: Bigben	**Hersteller:** Logitech	**Hersteller:** Logic 3
Preis: ca. 40 Euro	**Preis:** ca. 380 Euro	**Preis:** ca. 20 Euro
Fazit: unentbehrliche Hilfe mit 30.000 Cheats, Spielständen und Memory-Card-Manager.	**Fazit:** komplette 5.1-Anlage mit satter Leistung, gutem Klang und einfacher Bedienung.	**Fazit:** Top-Kabel für alle Konsolen mit Signal-Umschalter und S-Video/FBAS-Ausgängen.
MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔	MAN!AC Wertung: ✔✔✔✔✔





Gamecube



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

PS2-Passwörter:

Gebt die folgenden Codes im Hauptmenü der PS2-Fassung von "Need for Speed Underground 2" ein. Aus Platzgründen beschränken wir uns auf die wichtigsten Cheats für die drei Versionen des Rasers.

zuätzliche 200$ im Karriere-Modus
↑ ↑ ↑ ← R1 R1 R1 ↓
Vinyl-Sticker
↑ ↓ ↑ ↓ ↓ ↑ ← →
Hummer H2 Capone
↑ ← ↑ ↑ ↓ ← ↓ ←
Performance Level 1
L1 R1 L1 R1 ← ← → ↑
Performance Level 2
R1 R1 L1 R1 ← → ↑ ↓
Visual Level 1
R1 R1 ↑ ↓ L1 L1 ↑ ↓
Visual Level 2
L1 R1 ↑ ↓ L1 ↑ ↑ ↓

Xbox-Passwörter:

Benutzt die Codes im Hauptmenü der Xbox-Fassung. Sobald Ihr dann ein neues Spiel startet, treten die aktivierten Cheats in Aktion.

zusätzliche 200$ im Karriere-Modus
↑ ↑ ↑ ← R R R ↓
zusätzliche 1.000$ im Karriere-Modus
← ← → X X → L R
Vinyl Sticker
↑ ↓ ↑ ↓ ↓ ↑ → ←

Gamecube-Passwörter:

Auch auf Nintendos Spielwürfel könnt Ihr im Hauptmenü von "Need for Speed Underground 2" einige nützliche Cheats aktivieren.

zusätzliche 200$ im Karriere-Modus
↑ ↑ ↑ ← R R R ↓
zusätzliche 1.000$ im Karriere-Modus
← ← → X X → L R
Vinyl Sticker
↑ ↓ ↑ ↓ ↓ ↑ → ←

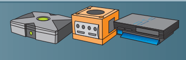
DIE UNGLAUBLICHEN

Geheime Codes:

Pausiert Euer Spiel und wählt das 'Secret'-Menü an. Hier könnt Ihr die aufgelisteten Codewörter eingeben, um diverse Extra-Effekte freizuschalten. Die Passwörter könnt Ihr für alle drei Versionen von "Die Unglaublichen" benutzen.

Battle-Modus
RotAIDalg
Wasserkopf-Modus
Einsteinium
grelle Farben
EMode
Credits
YourNameInLights
unverwundbar während Dash-Attacke
Gilgendash
alle Codes deaktivieren
TheDudeAbides
alle nahen Feinde und Items vernichten
SmartBomb
einfacher Schwierigkeitsgrad
BoaPlace
Schnelllauf und Rammkräfte
McTravis
schnelleres Spiel
SassMode
Spürnase und Superschlag
Kronos
Feuerspuren
AthletesFoot
öfter Medipacks
TonyLoaf
Energie bleibt konstant
PinkSlip
immer Volltreffer
Dandruff Henchmen
unendlich Elastigirl-Kräfte
Flexible
Intro
Hi
Levelauswahl
SpringBreak
Strahlenwaffen
GazerBeam
Kleine Köpfe
DeEvolve

PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN



Alternatives Ende:

Um das zweite, alternative Ende der aktuellen Persersaga zu sehen, müsst Ihr das Spiel mit allen neun Lebens-Upgrades durchspielen.

Glühendes Schwert:

Die feurige Klinge verbirgt sich an einer unzugänglichen Stelle. Besorgt Euch also erstmal ein Schwert, mit dem Ihr durch Mauern brechen könnt. In die mystischen Höhlen kommt Ihr nach dem ersten aufzuschließenden Tor zu einer Grube mit einem Schalter am Boden. Springt in die Grube und sucht nach einer zerbrechlichen Stelle in der Wand. Dahinter steht ein Waffenständer, der nach seiner Zerstörung die glühende Superwaffe offenbart. Diese Sekundärwaffe ist unzerstörbar, macht satten Schaden und verletzt auch den Perser-Prinzen mit jedem Einsatz.

Hockeyschläger:

Ausgerüstet mit dem Skorpion-Schwert, betretet Ihr die Haupthalle des Levels 'Der Thron und die Maske'. Legt den Hebel um, so dass die Grube im Boden zugedeckt wird. Von hier aus geht Ihr in Richtung Lebens-Upgrade und brecht durch die Wand, an der Sand herunterrieselt. Dahinter wartet der Hockeyschläger in einem Waffenständer.

Rosa Flamingo:

Auch für diese extravagante Sekundärwaffe benötigt Ihr ein Schwert, mit dem Ihr Mauerwerk zerbröseln könnt. In der Gegenwart besucht Ihr die Gartenhalle und führt vom Ende der Halle einen Mauersprint aus, um zum Seil zu gelangen. Von dort aus saust Ihr weiter zur Plattform in der Mitte der Halle. Dreht Euch hier nach links und marschiert direkt durch die Schutthalde. Dahinter hängt Ihr Euch an die Plattform und springt nach links, bis Ihr eine Plattform mit einem Schalter darauf seht. Legt den Schalter um und ein Block erscheint. Klettert darauf und lauft die Mauer hinauf, um auf den Balken über Euch zu springen. Folgt dem Träger zu einem Sims nach rechts und hüpft von hier zu einem Erker. Zertrümmert die rechte Wand des Erkers und das dahinterliegende Waffenregal, um den rosa Flamingo zu erhalten. Diese unzerstörbare Sekundärwaffe wirft Eure Gegner mit einem Treffer zu Boden.

Raymans Handschuh

Diese Cameo-Sekundärwaffe liegt im Katakomben-Level. Ihr könnt sie nur finden, wenn Ihr Dahaka abschüttelt. Ihr solltet also Zeitlupen-Energie mitbringen. An der Stelle, wo Ihr drei Steine aus der Mauer ziehen müsst, lauft Ihr nach dem ersten Stein die Wendeltreppe hinauf. Oben wendet Ihr Euch nach rechts, schwingt über einen Balken und dreht Euch danach sofort nach links. Das erste Waffenregal auf der linken Seite enthält den unzerstörbaren Handschuh. Raymans Handschuh verursacht nicht viel Schaden, besticht aber durch eine hohe Angriffsgeschwindigkeit.

Teddybär:

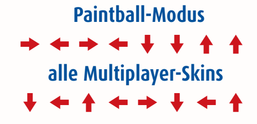
In der mechanischen Grube springt Ihr in der Gegenwart dort hinauf, wo Ihr einen Brute bekämpft habt. Sobald Ihr zu einer Wassergrube kommt, lasst Ihr Euch hineinfallen. Unter Wasser seht Ihr Licht durch die Mauer scheinen. Zerbrecht die Wand und holt Euch den Teddybär, der stetig Energie regeneriert.



GOLDENEYE: ROGUE AGENT

PS2-Cheats:

Begebt Euch ins Extra-Menü der PS2-Fassung von "GoldenEye: Rogue Agent" und gebt die folgenden Cheats ein, um den Gotcha-Modus wie auch alle Multiplayer-Skins freizuschalten.



Xbox-Cheats:

Auf der Xbox könnt Ihr ebenfalls im Extra-Menü die obigen Cheats freischalten. Dazu benutzt Ihr das Digi-Pad. Die Xbox-Version von "Golden Eye: Rogue Agent" spendiert Euch zudem noch ein feinen dritten 'All in One'-Cheat.



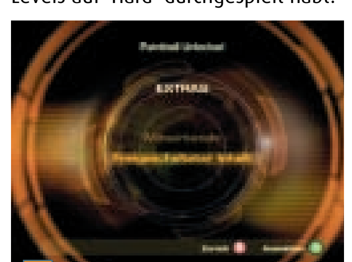
Gamecube-Cheats:

Für die Eingabe der Cheats auf dem Gamecube könnt Ihr entweder den Controlstick oder das Digi-Pad nutzen. Wie bei den anderen Konsolen auch, gebt Ihr die Tastenkombinationen im Extras-Menü des Spiels ein.



Man lebt nur einmal:

Ganz harte Superbösewichte versuchen sich am 'Ein Leben'-Modus. Wie der Name schon sagt, ist nach einmaligem Bildschirmtod Schluss mit der Übeltäterei. Der knackschwere Modus wird freigeschaltet, wenn Ihr alle Levels auf 'Hard' durchgespielt habt.



NGC Das jeweils freigeschaltete Extra wird oben im Bildschirm gezeigt.

WWE SMACKDOWN! VS. RAW

Trink Dich fit:

Wenn Ihr gerade ein Hardcore-Match in einer Backstage-Area austragt, könnt Ihr mit diesem einfachen Trick ein freies Special ergaunern: Manövriert Euren Gegner mit dem Rücken vor einen Soda-Automaten und lasst ihm eine 'Irish Whip'-Attacke zukommen. Mit etwas Glück bugsiert Ihr den Kontrahenten so gegen den Automaten, der prompt eine Getränke-Dose ausspuckt. Jetzt müsst Ihr nur noch das Erfrischungs-Getränk runterkippen und bekommt ein Special frei Haus spendiert.

Trishs Tanga:

Spielt zuerst wie gewöhnlich durch den 'Season-Modus' und holt Euch den Championship-Titel, wenn der Royal Rumble ansteht. In der Nacht, in der sich Trish mit Euch treffen will, verliert Ihr absichtlich Euren Titel. Danach gewinnt Ihr sämtliche Matches, bis Ihr bei Wrestlemania ein SmackDown!-, ein Raw- und ein drittes Team besiegen müsst. Beim abschließenden Ladder-Match hängt anstelle des Gürtels Trishs Tanga am Ring und kann von Euch erobert werden. Danach wird Trish Eure Managerin, was aber keinen Einfluss mehr auf den beendeten Story-Modus hat.

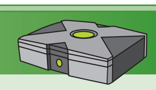
Rumble Roses:

Zwei Wrestling-Ladys in einem 'Bra & Panties'-Match können mehr mit sich anfangen als stupide aufeinander einzudreschen: Nehmt Eure Kontrahentin erst mit ↑ + ● in den Grapple und führt dann drei perfekte Spankings mit ↑ + ● aus. Diese führt Ihr aus, indem Ihr den Pfeil oben zuerst in der roten, dann in der grünen Box stoppt. Eure beiden Wrestling-Diven fangen jetzt an zu knutschen.

Automatischer Titelgewinn:

Beginnt eine beliebige Karriere im August und stimmt Mr. McMahon bei seiner Rede zu. Wählt dann beim Anfang des nächsten Matches die Option 'Skip' aus und gewinnt somit automatisch das kommende Match. Wenn Ihr McMahon widersprecht, könnt Ihr bis zum Summerslam mit unfairen Matches rechnen. Überdenkt Eure Entscheidung also reiflich!

HALO 2



Zorn-Modus:

In den Levels von "Halo 2" verbergen sich diverse Schädel, die den Spielablauf modifizieren. Im Level 'Gravemind Word' könnt Ihr beispielsweise den Zorn-Schädel finden, wenn Ihr im 'Legendär'-Schwierigkeitsgrad ballert. Kämpft Euch durch die Covenant-Stadt bis zum Ausgang. Draußern haltet Ihr Euch rechts und geht an der Wand entlang. Eine Mauer mit Scharfschützen-Posten kommt in Sicht. Klettert empor und holt Euch den Zorn-Schädel am Ende der Mauer.

Assassinen-Modus:

Der Assassinen-Schädel legt einen Tarnmantel um sämtliche Gegner. Eure KI-Kumpanen können die Feinde nicht mehr sehen und helfen Euch nicht mehr. Der Schädel liegt im Level 'Regret' und muss im 'Legendär'-Schwierigkeitsgrad erobert werden. Gleich nach der ersten Liftfahrt springt Ihr auf den Steinblock im Eingang des Gebäudes. Von hier aus könnt Ihr auf einen Sims mit zwei Covenant-Türmen springen. Ein noch weiter oben liegender Sims führt schließlich zum Schädel.

Hungersnot-Modus:

Eine Hungersnot befällt die Ringwelt und alle Waffen werden nur noch halb munitioniert, wenn Ihr den 'Famine'-Schädel aufhebt. Der liegt im 'Oracle'-Level und kann nur im 'Legendär'-Schwierigkeitsgrad gefunden werden. Nach der langen Liftfahrt erreicht Ihr einen Raum, in dem sich Covenant und Flood-Aliens bekämpfen. Zertrümmert das Glas, um aufs Schlachtfeld zu gelangen und kämpft Euch zur anderen Seite vor. Hier liegt der Schädel.

Neid-Modus:

Im 'Legendär'-Modus könnt Ihr im 'Halo Delta'-Level den Schädel des Neides finden. Der verwandelt Eure Leuchte in einen Covenant-Tarnschirm. Sobald Ihr eine Landezone für die Pelikan-Einheiten befrieden müsst, erreicht Ihr ein Areal, das von Geschütztürmen auf einer Mauer eingerahmt wird. Ganz links, nach einem Doppelturm, seht Ihr eine blockierte Tür in der Mauer, die zudem von einem Felsbrocken versperrt wird. Springt auf den Steinbrocken und von dort auf den Sims über der Tür. Dann hopst Ihr auf einen Sims, der links weiterführt und gelangt per Granatensprung aufs Dach. Hier wird der 'Envy'-Schädel von zwei Elites flankiert.

Granaten-Modus:

Der 'Catch'-Schädel veranlasst alle Gegner, verstärkt Plasma-Granaten zu werfen. Wie gehabt müsst Ihr im 'Legendär'-Modus spielen, dann könnt Ihr den Schädel im 'Metropolis'-Level finden. Hier gelangt Ihr nach einem Kanal-Ausflug in ein großes Areal, das von zwei Geistern durchforstet wird. Erledigt sämtliche Gegner und dringt zum Zentrum des Feldes vor, wo ein großer Bogen auf ein Gebäude führt. Per Granatensprung gewinnt Ihr genug Höhe, um daran emporzuklettern. Oben wendet Ihr Euch nach links und geht an der Wand entlang, um den Schädel zu finden.

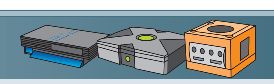
Blind-Modus:

Der 'Blind'-Schädel entfernt sämtliche Infos aus dem HUD des Masterchiefs und zwingt ihn so zum puristischen 'Blindflug'. Der Schädel liegt im 'Outskirts'-Level herum. Gleich zu Beginn des Levels steigt Ihr nicht die Rampe hinunter, sondern springt stattdessen auf die Lampen, die über dem Toreingang hängen. Mit einem geduckten Sprung kommt Ihr von hier auf das Dach zur Linken. Hier führt ein Gang zu zwei Granaten und dem Schädel.

Gewitter-Modus:

Silberne, aufgemotzte Covenant-Aliens stellen sich Euch entgegen, wenn Ihr den 'Thunderstorm'-Schädel im 'Cairo Station'-Level aufklaubt. Im großen Raum hinter der Waffenkammer vollführt Ihr einen geduckten Sprung auf die Lichtanlage an der rechten Mauer. Von hier könnt Ihr ein höher gelegenes Areal erreichen. Überquert die Streben und entsorgt oben die Mülltonne.

DIE URBZ: SIMS IN THE CITY



PS2-Cheats:
Mit diversen Cheats könnt Ihr Eure PS2-Urbz ruckzuck auf Vordermann bringen. Benutzt die folgenden Codes im Spielverlauf. Als erstes müsst Ihr immer den 'Cheat-Gnome' aktivieren. Ein Ton quitiert die korrekte Eingabe.

Cheat-Gnom
● L1 L2 R2 R1
maximale Phys.-Fähigkeiten
L1 R1 ↓ ✖ L3
maximale geistige Fähigkeiten
L1 R1 ↓ ✖ ● ↑
maximale Kunst-Fähigkeiten
L3 R3 R1 R2 ●
Skill-Objekt
L1 R2 → ■ L3
Motivation erhöhen
R1 L1 R1 L2 ← ●
Sozialwert steigern
▲ R2 L1 ✖ ■
alle Sozialfaktoren freischalten
L2 R2 ↑ ▲ L3 ✖
Entwicklerfotos (Credits)
↑ ↓ ● ↑ ↓

Xbox-Cheats:
Auch auf der Xbox müsst Ihr zunächst den 'Cheat-Gnome' aktivieren. Sucht den kleinen Wicht in der Stadt und benutzt bei ihm sämtliche anderen Cheats. Die Richtungsangaben beziehen sich auf das Digi-Pad.

Cheat-Gnom
← Y ↓ A X
maximale Phys.-Fähigkeiten
L R A ↓ schwarz
maximale geistige Fähigkeiten
L B A schwarz ↓
maximale Kunst-Fähigkeiten
Y ↓ schwarz A B
Skill-Objekt
L schwarz → X ←
Motivation erhöhen
R L R L ← X
Sozialwert steigern
↓ schwarz → X ←
alle Sozialfaktoren freischalten
L R ↑ schwarz ↑ ↓
Entwicklerfotos (Credits)
↑ ↓ X ↑ ↓

Gamecube-Cheats:
Der Cheat-Gnom muss ebenfalls in der Nintendo-Fassung aktiviert werden, bevor Ihr die anderen Codes eingeben könnt. Gebt die Cheats im Spielverlauf ein und geht dann auf die Suche nach dem kleinwüchsigen Schummel-Guru.

Cheat-Gnom
↓ L Z R X ←
maximale Phys.-Fähigkeiten
R Z ↓ Y Y
maximale geistige Fähigkeiten
↓ X ← R ↓
maximale Kunst-Fähigkeiten
R Y ↑ Z ↓
Skill-Objekt
↓ Z ↑ Y R
Motivation erhöhen
← Z X ↓
Sozialwert steigern
X ← ↓ ↑ →
alle Sozialfaktoren freischalten
Y → L Z R
Entwicklerfotos (Credits)
↑ ↓ Z ↑ ↓

KILLZONE

Multiplayer-Rache:
Überlegt Euch gut, ob Ihr den folgenden schmutzigen Trick in Mulitplayer-Partien anwenden wollt. Er könnte Euch rasch recht unbeliebt machen. Wenn Ihr Euren Tod kommen seht, zückt eine Granate. Ward Ihr schnell genug, liegt der scharfe Sprengsatz auf Euren sterblichen Überresten. Wenn ein anderer Spieler Eure Leiche zwecks Munitionsaufstockung fleddern will, erlebt er eine explosive Überraschung.

Schnelles Nachladen:
Mitten im Gefecht geht Euch die Munition aus. Da wünscht man sich, die Nachlade-Animationen von "Killzone" abbrechen zu können. Drückt nach der Nachlade-Taste den Knopf für den Waffenwechsel. Die alte Waffe wird trotzdem nachgeladen und Ihr könnt währenddessen Euren Feind mit einem alternativen Schießprügel beharken. Ihr solltet allerdings darauf achten, in welcher Weise Eure Wummen angeordnet sind. Raketenwerfer und enge Räume sind beispielsweise eine schlechte Kombination.

.HACK PART 4: QUARANTINE

Zusätzliche Adressen:
Sobald Ihr ".hack Part 4: Quarantine" einmal durchgespielt habt, bekommt Ihr eine E-Mail von Helba zugesandt. Er schreibt Euch, dass 'Net-Slum' drei neue Einwohner hat und gibt Euch die Adressen von Tsusaka, Subaru, Sora und seine eigene.

KING OF FIGHTERS 2000/2001

Farbwechsel:
Folgende Combos lösen Farbwechsel in den Kostümen von Beniamru, Choi, Kensou, Kyo, Mai, Mary, Terry und Whip aus. Benutzt die aufgelisteten Tasten in der Charakter-Auswahl des Spiels.

Kostüm 1
■
Kostüm 2
●
Kostüm 3
▲ ■ ● ✖

FINAL FANTASY 1&2: DAWN OF SOULS



Geheime Dungeons in FF1:
Für jeden der vier 'Fiends', die Ihr besiegt, wird ein geheimer Bonus-Dungeon freigeschaltet. Jeder Dungeon enthält zufällig generierte Labyrinthe, exklusive Gegenstände und Bossmonster aus anderen "Final Fantasy"-Teilen. Entnehmt der folgenden Liste, welcher Fiend welches Dungeon öffnet und wo die zusätzlichen Levels zu finden sind. Die schwarze Schrift gibt den Ort an.

Earthgift Shrine
in der Nähe des Chaos-Tempels
Fiend: Lich
Hellfire Chasm
auf der Dracheninsel
Fiend: Marilith
Lifespring Grotto
beim Kanal nahe Melmond
Fiend: Kraken
Whisperwind Cove
im Fluss bei der Eishöhle
Fiend: Tiamat

Soundtest:
Fans der ersten Werke von Uematsu freuen sich über den Soundtest, der freigeschaltet wird, sobald beide "Final Fantasy"- Teile durchgespielt wurden.

Links Grabstein:
Witziges Detail am Rande: Untersucht in Elfheim den Grabstein links vom Gasthaus, um herauszufinden was mit Nintendos Wuselzwerg nach seinem Ableben passierte.

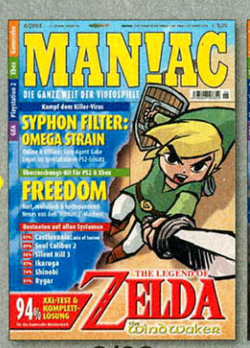
"FF1"-Minispiel:
Wie im NES-Original (MAN!AC Extended 11/04) könnt Ihr auf dem Schiff das Puzzle-Minispiel freischalten. Haltet die A-Taste gedrückt und hämmert 55 Mal auf die B-Taste, um den Klassiker zu aktivieren. Ordnet die Kacheln in der Reihenfolge von 1 bis 15 an, um bei guten Leistungen Geld- und Item-Preise abzuräumen.

"FF2"-Minispiel:
Natürlich wurde auch im zweiten "Final Fantasy"-Teil ein Minispiel eingebaut. Wenn Ihr mit dem Eisschlitten durch die Gegend braust, haltet Ihr die A-Taste gedrückt und betätigt wie gehabt 55 Mal den B-Knopf. Ein Memory-Spiel startet. Die Standard-Preise sind Geld und Items. Wenn Euer 'Toad'-Zauberspruch allerdings das Level 16 erreicht hat, könnt Ihr u.a. ein scharfes Masamune-Schwert abräumen.

Trainings-Halbinsel in "FF1":
Haltet Euch von der Stadt Pravoca aus nach Süden, bis Ihr an die Berge stoßt. Geht dann weiter nach Osten, bis Ihr ein Dock seht. Von hier aus wandert Ihr nach Norden, bis Ihr den winzigen Landfleck erreicht. Hier greifen mächtige Winterwölfe und Zombie-Minotauren an, die Unmengen an Gil, Erfahrungspunkten sowie feine Items hinterlassen.

BACK ISSUES

Für alle Hefte ohne DVD zahlst Du je 3 Euro zzgl. Versandkosten (siehe Coupon)



6/03



7/03



8/03



9/03



11/03



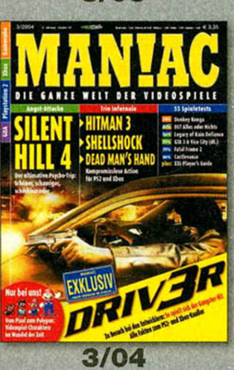
12/03



1/04



2/04



3/04



4/04



5/04



6/04



7/04



8/04



9/04



10/04



11/04

Die Ausgaben mit DVD kosten je 5 Euro zzgl. Versandkosten (siehe Coupon)



12/04



1/05

BACK ISSUES

3€ bis 11/04

ab 12/04 5€

Nachbestelladresse:

Cybermedia GmbH
Bestell-Service
Wallbergstr. 10
86415 Mering

○ Ich bestelle die angekreuzten Hefte für je €3, bzw. €5 (rot markiert). Für den Versand zahle ich pauschal €2 extra. Den Gesamtbetrag lege ich bar oder in Briefmarken bei.

Name, Vorname

Straße, Nummer

PLZ, Wohnort

Datum, Unterschrift

SCHICKT MIR BITTE DIESE AUSGABEN:

○ 3/01 ○ 4/01 ○ 6/01 ○ 7/01 ○ 8/01 ○ 9/01 ○ 10/01 ○ 11/01 ○ 12/01 ○ 1/02 ○ 2/02
○ 3/02 ○ 5/02 ○ 6/02 ○ 7/02 ○ 8/02 ○ 9/02 ○ 10/02 ○ 2/03 ○ 3/03 ○ 6/03 ○ 7/03
○ 8/03 ○ 9/03 ○ 11/03 ○ 12/03 ○ 1/04 ○ 2/04 ○ 3/04 ○ 4/04 ○ 5/04 ○ 6/04 ○ 7/04
○ 8/04 ○ 9/04 ○ 10/04 ○ 11/04 **5€** ○ 12/04 ○ 1/05

Im Internet unter www.maniac.de

BETRAG BITTE BAR / IN BRIEFMARKEN BEILEGEN!

Metroid Prime 2

Gamecube

PLAYER'S GUIDE – TEIL 1

"Metroid Prime 2: Echoes" ist ein gewaltiges Abenteuer: In unserer Lösung wollen wir uns auf die wichtigsten Handgriffe und Feinde beschränken. Scannt alle Aliens und außerirdische Gerätschaften, um Hintergrundinfos zu erhalten und die Galerien im Hauptmenü freizuschalten. Munition findet Ihr stets in den zahlreichen Kisten, beachtet außerdem die Licht- und Schattenlogik: Wenn Ihr Lichtmunition braucht, plättet Ihr ein Alien mit der Schattenwumme. So lässt sich auch in Obermotzkämpfen Munition gewinnen. Zunächst beginnt das Abenteuer aber mit einer Bruchlandung...

Amgriff der Ing

Verlasst das Schiff, ballert auf die Netze und öffnet die Tür mit einem Schuss. Vom Zugangstunnel hüpft Ihr runter in die Nestkammer: Scannt die Konsole und ballert auf die beiden Sperren, damit sich die Tür öffnet. Die Konsole für die nächste Tür findet Ihr in einer Spalte rechts davor, entfernt die Netze und durchquert den Nesttunnel. In der Kommandokammer rollt Ihr in den südlichen Abschnitt: Eine Bombe katapultiert Euch in die Vorrichtung, eine zweite aktiviert die Energie. Jetzt erwachen die Soldaten: Ballert sie nieder und scannt die Konsole mit dem toten Soldaten, um den Tunnel ins Nestlager zu öffnen. In der zweiten Nestkammer folgt Ihr Dark Samus durchs Portal, sie klaut Euch die meisten Extrawaffen! Folgt dem Gang hinter dem Portal, ballert rechts auf die grünen Hülsen und rollt durch den Gang dahinter. In der dritten Nestkammer entdeckt Ihr hinter den nordöstlichen Containern einen Speicherraum, der zweite Ausgang führt zum Aufzug im Transporterbereich. Scannt die Konsole daneben, fahrt rauf und nehmt die östliche Tür zur industriellen Stätte. Hüpft runter und scannt die Konsole links, damit der Container aus dem Weg geräumt wird. Hüpft die südlichen Absätze rauf und bekämpft die Spinnen, die aus den Eiern schlüpfen. Folgt dem Pfad und scannt die Konsole bei der Brücke. Dann ballert Ihr auf die Sperren an der Brücke und kugelt durch den eingestürzten Tunnel. In den Tempelanlagen erobert Ihr den Altar, scannt dort die Konsole, ballert auf das Containerseil und hüpft weiter zur Dynamokammer. Passiert via Konsole die Schleuse, eilt zur Sendeanlage und aktiviert sie mit der Konsole. In der Sicherheitsstation rollt Ihr durch den Tunnel nahe dem Geschütz, scannt die Konsole und rollt weiter zum GFMC-Lager. Hier erfahrt Ihr vom Angriff der Ings, bekämpft die Spinnen und schnappt Euch den Raketenwerfer aus dem Container beim Raumschiff. Vom Bauch des Schiffes erreicht Ihr die erste Etage des Lagers, folgt dem Pfad zur Konsole und aktiviert die Kanone. Sie ballert Euch zur mittleren Plattform: Sprengt die rote Tür mit einer Rakete und eilt zur geheiligten Brücke. Rollt durch den Tunnel rechts, bekämpft die Wespen und scannt die Konsole auf der Plattform oben. Die Kanone ballert Euch zum geheiligten Pfad: Sucht die rote Wand mit dem Scanner und knackt sie mit Raketen, dann setzt Ihr mit der Kugelkanone in der Mitte des Raums nach – die nötige Konsole findet Ihr in der Spalte links. Folgt dem Gang und nehmt den Tempeltransporter nach oben.

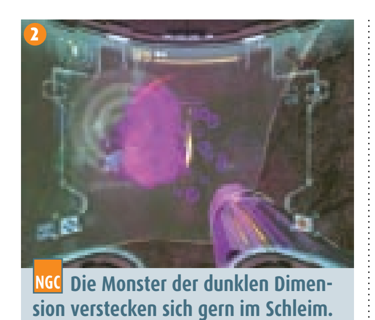
Die Luminoths

Eilt zum Transporterzugang und rollt den Kabeln nach zur Speicherstation. Dann geht's weiter ins Heiligtum des Tempels, wo der erste Obermotz samt Vorhut auf Euch wartet: Umkreist die Spinnen und spart die Raketen für das Alphatier (1). Feuert sie ihm entgegen und weicht dann schnell zur Seite aus (Sprungtaste). Mit dem Energietransfermodul eilt Ihr den Transporter hoch zum Energieregulator. Hier trefft Ihr den Luminoth U-Mos, der Euch um Hilfe bittet: Samus soll die drei Tempel finden und ihre Energie zum geheiligten Tempel umleiten. Zum Dank lehrt er Euch das violette Skript, jetzt könnt Ihr violette Schlösser öffnen! Nehmt den Aufzug ins Heiligtum und dann den Transporter B zur Tempelbaustelle. Sprengt die rote Tür und schnappt Euch den Energietank. Durch die südliche Tür und den eingestürzten Tunnel rollt Ihr zur industriellen Stätte. Scannt das violette Schloss und den Luminoth, dann geht's durch die Tür zum Agon-Transporter. Bevor Ihr ihn aktiviert, holt Ihr Euch die Raketen hinter dem Netz links.



(1) NGC Die Spinne will Euch frontal anspringen: Visiert sie an und weicht seitlich aus – dabei deckt Ihr sie mit Raketen und massig Schüssen ein.

Im Ödland folgt Ihr dem Zugang zum Förderhof, hüpft zur mittleren Plattform und sprengt das Tor zur Speicherstation. Wieder im Förderhof folgt Ihr dem östlichen Pfad die Felsen hoch und ballert auf die Säulen, damit sie zur Brücke umfallen. Die Tür ganz oben führt in den Zugangsschacht, rollt weiter zur Förderanlage A. Hier rücken Euch drei Piraten auf die Pelle, geht hinter den Säulen in Deckung! Die Tür in der ersten Etage führt in eine Sackgasse, aber hinter dem Luminoth bei der Schleuse findet Ihr Extraraketen. Kraxelt hoch zur roten Tür und sprintet in den Tempel von Argon. Hier duelliert Ihr Euch mit dem Sandwurm: Das Biest speit Gift und legt Bomben, ballert auf seinen Schwanz. Sobald es sich benommen aufbäumt, feuert Ihr Powerschüsse und Raketen auf seinen Kopf. Für den Sieg kassiert Ihr die Morphball-Bombe, sprengt die blaue Wand und eilt nach Norden in den Zugang. Mit dem Bombensprung erreicht Ihr den Slot der Maschine. Sprintet zum Energieregulator und scannt den Holoprojektor beim toten Tempelwächter: Jetzt könnt Ihr bernsteinfarbene Schlösser öffnen! Scannt die Bernsteinornamente beim Regulator und in der Förderanlage A, um weitere Raketen zu erhalten. Durch die Tür in der ersten Etage gelangt Ihr jetzt zum Portalterminal, bekämpft die vier Piraten. Sucht den Bombenslot in der südöstlichen Ecke und aktiviert ihn, mit dem Aufzug daneben rollt Ihr die Wand hoch. Folgt dem Pfad, sprengt die



NGC Die Monster der dunklen Dimension verstecken sich gern im Schleim.



NGC Mit dem Bombensprung erreicht Ihr solche Kugelslots, sprengt sie!



NGC Betätigt die Energie-Konsole, dann die drei Treppenschalter.



NGC Um die Laser zu passieren, müsst Ihr die Sprungomben korrekt timen.

Barrieren und bekämpft die Wespen – so bringt Ihr die drei Linsen in Stellung. Aktiviert das Portal an der Konsole und beamt Euch in die dunkle Dimension.

Besuch bei den Ing

Die dunkle Dimension setzt Eurer Rüstung zu, haltet Euch deshalb in der Nähe der Fackeln und ballert auf die schützenden Energiebälle. Der Vorteil: Auch Treffer werden von den Lichtspendern geheilt. Nehmt die linke Tür 2 und ballert Euch über Scheideweg und Speicherstation zur Duellstätte. Klettert auf das zentrale Plateau und dann nach Osten zur Richtgrube. Hier erwartet Euch der Jump-Wächter, der wild durch die Arena rennt: Hüpft über die Schockwellen und ballert aus allen Rohren 3. Mit den Sprungschuhen erreicht Ihr die rote Tür im Norden, die zum Tempel vom Dunklen Agon führt. Hier findet Ihr hinter der westlichen Tür den ersten Agon-Schlüssel. Wandert nun den ganzen Weg zurück zum Portal, scannt seine Konsole und beamt Euch in die Lichtwelt.

Drei Piraten erwarten Euch vor dem Portal, bekämpft sie und nehmt die linke Tür ins Transportzentrum. Aktiviert die Kugelkonsole und schnappt Euch die Raketen, durch die nordwestliche Speicherstation und den Tunnel gelangt Ihr zum großen Förderhof. Öffnet das bernsteinfarbene Schloss und holt Euch die Karte. Durch die östliche Tür geht's weiter zum Zugang der Förderanlage A. Hier könnt Ihr einen Energietank finden, sprengt die Röhre in der Mitte und lasst Euch von der Kanone nach oben katapultieren. In der Förderanlage findet Ihr ein weiteres Codeschloss, das in den Zugang zur Zentralanlage führt. Die Piraten hier sind abgelenkt, ballert eine Rakete auf die Tanks vor ihnen!

Waffen der Piraten

In der zentralen Förderanlage bekämpft Ihr fünf Piraten und zwei Geschütze, dann stürmt Ihr weiter in den Zugang zur Kommandozentrale. Die schwarze Tür könnt Ihr nicht öffnen, sprengt stattdessen die Bodenplatte (Scanner) und rollt durch die Röhre. Nehmt in dem kleinen Tunnel die rechte Abzweigung zum Raketen-Extra und haltet Euch verborgen, dann verschwinden manche Piraten durchs Portal. Scannt und ballert Euch in die Zentrale im ersten Stock, dort führt eine Tür in die Sicherheitsstation B. Dark Samus erscheint und schließt die Türen, lauft durch die zweite Tür in die Kommandozentrale. Mit der roten Konsole könnt Ihr nun die Tür zum Zugang in die Biolagerstation öffnen. Bekämpft die beiden Geschütze und passiert die Laserbarrieren, in der Biolagerstation erwarten Euch zwei weitere Piraten. In der Sicherheitsstation A benutzt Ihr den Kugelslot 4, um die zweite Tür freizugeben. Nach einem harten Match in der Bioenergie-Gewinnung müsst Ihr aus den drei Türmen in der Mitte eine Treppe basteln: Eilt zu den Konsolen in dem Seitengang, drückt bei der nördlichen den Pfeil nach unten einmal, bei den anderen Konsolen zwei- und dreimal 5. Hüpft zur Tür hoch und betretet das Schachtsystem B. Hier sprengt Ihr Euch in dem Labyrinth nach oben 6, erledigt die Monster und weicht den Lasern aus. Ihr landet in der Speicherstation B, nutzt sie auf jeden Fall! In der Sandaufbereitung entdeckt Ihr unter den beiden Geschützen eine brüchige Platte (Scanner), sprengt sie und betretet den Hauptreaktor. Hier erwartet Euch in der unteren Etage Dark Samus, die Euch mit wuchtigen Geschossen und einer Kugelattacke beeindruckt: Verliert sie nicht aus den Augen und geht hinter den Säulen in Deckung, sobald sie feuert 7. Alles geht in die Brüche, nur den zentralen Turm kann sie nicht zerstören – hier entscheidet sich schließlich das Match. Nehmt den Aufzug zu der nächsten Tür und schnappt Euch den Dark Beam! Zurück im Hauptreaktor feuert Ihr damit auf den weißen Kristall und die schwarze Tür, die zur Sicherheitsstation B führt. Öffnet die Tore und nehmt die rechte Tür in die Kommandozentrale. Bekämpft die Piraten und macht einen Ausflug zur Biolagerstation, hinter der schwarzen Tür findet Ihr Raketen. Wieder in der Zentrale feuert Ihr einen Dark Beam auf das Portal, springt hinein!



NGC Der Jump-Wächter stampft auf den Boden und löst eine Schockwelle aus: Deshalb dürft Ihr ihn bei seinen Sprüngen nicht aus den Augen verlieren!



NGC Schüsse und Barriere: Kommt der dunklen Samus nicht zu nahe!

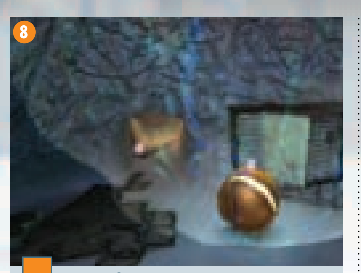
Im verdammten Eingang ballert Ihr auf den weißen Kristall an der linken Säule, damit Ihr nach oben zum zweiten Agon-Schlüssel kraxeln könnt. Dann nehmt Ihr die nördliche Tür zur Oase der Dunkelheit, dann die östliche in die Stufenhalle. Stellt Euch auf die rote umrandete Plattform und feuert auf den weißen Kristall oben.

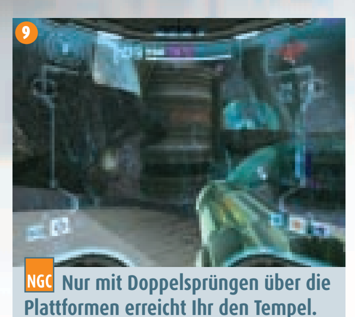
Über Speicherstation 3 und Faultunnel gelangt Ihr in die Phazon-Stätte: Scannt die Konsolen im Westen, Osten und am Ende der beweglichen Plattformen in der Mitte, dann öffnet sich die südliche Tür. Eilt in die Fütterungsgrube und schnappt Euch in der Lagerkammer den Light Beam. Damit öffnet Ihr die Tür zum Zugang, der in den verdammten Eingang führt. Die weiße Tür im Westen führt nun über den Zwillingspfad zum Schlachtfeld, holt Euch den dritten Agon-Schlüssel und bekämpft die sechs Ing-Krieger.

Kehrt zum Eingang zurück und sprintet dann nördlich zur Oase: Links findet Ihr ein Munitionslager, rechts das Portal in die Lichtdimension (Light Beam).

Power für Agon

Wer scannen will, unternimmt einen Ausflug in die Biolagerstation, ansonsten eilt Ihr in die zentrale Förderanlage (siehe Karte). Klemmt Euch hinter ein Geschütz (Hologramme) und ballert unten auf die beiden Generatoren und das Gerümpel beim Tor gegenüber – jetzt könnt Ihr rüber


NGC Versteckt im Lagerraum: Der gelbe Schacht links birgt Raketen.


NGC Nur mit Doppelsprüngen über die Plattformen erreicht Ihr den Tempel.

hüpfen und durch die Felsspalte links vom Tor die Extramunition einsacken. Eilt nach Westen, dann nach Norden zum Tempel und öffnet die schwarze Tür im Westen. Im Minenschachtsystem rollt Ihr zum ersten Monster, sprengt es und hüpft mit dem Doppelsprung auf seine Plattform: Dazu legt Ihr erst eine, dann in der Luft drei Bomben – das Timing müsst Ihr üben. Bombt Euch nach links, rollt über die Bröselblöcke und lasst Euch dann auf dem Bröselturm nach unten krachen. Haltet Euch dabei links und rollt in den geheimen Gang – aber nicht zu weit, sonst fallt Ihr nach unten! In der Mitte dieses Abschnitts könnt Ihr Euch nach oben bomben, so erreicht Ihr den bitter benötigten Energietank. Eilt im Tempel nun nach Westen und ballert Euch über die Sandschlucht, im Schachtsystem A erwarten Euch Extraraketen: Rollt zum zweiten Monster und nutzt erneut den Doppelsprung, um auf seine Plattform zu gelangen. Ein zweiter Doppelsprung bringt Euch zum Extra.
Wandert nun zum Portalterminal (Karte) und beamt Euch in die dunkle Dimension: Über Scheideweg und Speicherstation erreicht Ihr die Duellstätte, nehmt die schwarze Tür im Westen. In der Lagerkammer birgt ein Tunnel (8) in der unteren Etage weitere Raketen. Weiter geht's dann nach Osten in die Richtgrube, speichert in der südlichen Station und betretet (9) den Agon-Tempel im Norden: Hier duelliert Ihr Euch mit den Sandwürmern, die entweder durch die Arena springen oder sich in der Mitte aufbäumen. Im ersten Fall feuert Ihr aus allen Rohren und weicht den Landezonen aus. Wenn sie sich aufbäumen (10), feuert Ihr auf ihr Maul, bis sie zusammensacken und saugen: Rollt in ihr Maul und platziert möglichst viele Bomben!
Nach dem anstrengenden Match kassiert Ihr die Dunkle Rüstung, eilt durch die Schleuse im Norden zum Energieregulator. Saugt die Energie in Eure Waffe und flüchtet zurück zur Portalstätte, die Ing sind stinksauer! In der Lichtdimension marschiert Ihr dann denselben Weg zurück zum Energieregulator von Agon, gebt dem Tempel Eure Power!

Mehr Extras!

Verlasst Agon über den Transporter und sprintet zurück zur Landezone, feuert mit dem Light Beam auf den Quader: Über diese Treppe gelangt Ihr später nach Torvus. Scannt oben erstmal den Luminoth und kehrt zurück zum Zugangstunnel zum Nest. Hüpft im rechten Gang nach unten, bekämpft den Miniboss-Trooper, um Raketen zu erhalten. In der Nestkammer B entdeckt Ihr neben dem Tunnel noch einen zweiten Eingang, der versperrt ist – sprengt ihn mit der Bombe und bergt weitere Raketen. Wandert nördlich zur Tempelbaustelle, hüpft auf die Säulen, dann auf den südlichen Absatz und rollt einmal um den Raum für noch mehr Raketen. Beim Eingang entdeckt Ihr zudem einen Quader, der mit Light Beam ein Portal freigibt. Betretet die dunkle Dimension und hüpft zum Tempeltransporter, dort findet Ihr Raketen. Wieder in der Lichtdimension geht's nördlich in die Dynamokammer, überspringt die Gitter und hüpft bei der Sendeanlage links auf das Plateau. Sprengt die Glasscheibe am Boden und holt Euch weitere Raketen. Erforscht ganz oben den Lagerhof und kehrt über Tempelbaustelle und Transporter B in den erhabenen Tempel zurück. Im Zugang zu Transporter B entdeckt Ihr in den Tunneln in der Wand (Eingang links) weitere Raketen – jetzt seid Ihr erstmal gerüstet!

Auf nach Torvus

Sprintet zum Energieregulator und plaudert mit U-Mos, der Euch nach Torvus schickt. Im Heiligtum des Tempels scannt Ihr das Codeschloss, lauft weiter und benutzt Transporter C. Durch den Versammlungshof sprintet Ihr nordwestlich in den Klamm der Augen, aktiviert das Portal und betretet die dunkle Dimension. Bekämpft die Ing, nehmt die nordwestliche Tür zum verlassenen Lager. Diesen Abschnitt überlebt Ihr nur mit dunkler Rüstung: Folgt der Schlucht zum runden Raum am Ende und aktiviert die vier Bombenslots in der ersten Etage. Mit der Lore fahrt Ihr nun zu einem zweiten Portal. In der Lichtwelt bekämpft Ihr die Piraten, ballert auf die Quader und betretet den Transporterzugang im Süden. Nehmt den Aufzug nach Torvus. Der Zugang führt zur Lagune (11), die Tür links zu einer Speicherstation. Bekämpft die Riesenkäfer und taucht durchs Wasser zur schwarzen Tür. Rollt durch den Wurzelpfad zur großen Brücke und duelliert Euch mit den Ings, die immer wieder verschwinden. Nehmt die rote Tür, durchquert die Portalkammer und scannt die Konsole in der Lagune. Über die Brücke gelangt Ihr nun in die Alkovenruine, dann zur vergessenen Brücke: Den Monstern hier müsst Ihr in den Rücken schießen. Hüpft in die erste Etage, aktiviert das Portal und hüpft in der dunklen Dimension in den Bombenslot – die Brücke bewegt sich. Zurück im Licht bekämpft Ihr dunkle Piraten, über die Brücke erreicht Ihr jetzt Raketen. Die Tür führt zur verlassenen Arbeitsstätte. Ballert auf das Monster an der Wand und rollt durch das Labyrinth zur großen Brücke. Jetzt könnt Ihr an der Konsole die Kanone aktivieren, die Euch auf die Brücke ballert. Durch die schwarze Tür geht's weiter in den Tempelzugang, wo unter einer kaputten Bodenplatte ein Energietank lauert. Im Tempel von Torvus erwarten Euch anschließend fliegende Piraten, die Euch die Super Missile Charge Combo überlassen. Durch den westlichen Zugang erreicht Ihr den Energieregulator, der Holoprojektor lehrt Euch den grünen Code. Scannt das grüne Schloss in der Mitte des Tempels, um den Aufzug nach unten zu aktivieren. Scannt das grüne Türschloss und betretet den unterirdischen Verbindungstunnel. Rollt unter das Bodengitter und sammelt die Raketen, dann geht's weiter in den Hain von Torvus. Bekämpft die Luftpiraten und marschiert im nächsten Raum durch das Portal.

Der Boost-Wächter

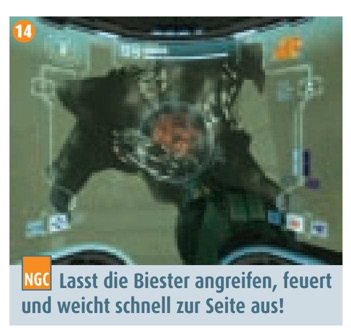
Vom dunklen Sims stürmt Ihr durch Morast und schwarze Tür zur Speicherstation, nutzt sie in jedem Fall. Eilt östlich zur vergessenen Brücke, dann nördlich in die dunkle Arena: Den Boostwächter (12) könnt Ihr nur in Ing-Form treffen, benutzt den Light Beam. Sobald er durch die Arena zischt, solltet auch Ihr in die Ballgestalt wechseln – so könnt Ihr am besten ausweichen. Legt ihm Bomben in den Weg, damit er sich zurück verwandelt. Achtet außerdem auf die Masten, wenn sie brechen erscheint Extraenergie. Nach dem harten Match kassiert Ihr den Boost-Ball, über die Halfpipe im Vorraum erreicht Ihr mit dem Boost außerdem den ersten Torvus-Schlüssel. Kehrt zum Portal zurück und beamt Euch ins Licht.


NGC Wenn sich die Würmer aufbäumen, feuert Ihr auf den gelben Panzer: Wenn dieser ab ist, fallen sie zu Boden und saugen Euch ein – sprengt ihren Magen.


NGC Achtet auf die Flatterwesen, sie explodieren bei Berührung!


NGC Wenn der Boost-Wächter Gestalt annimmt, feuert Ihr aus allen Rohren!


NGC Markiert fünf Schalter mit der Zielvorrichtung, um sie simultan zu treffen.


NGC Lasst die Biester angreifen, feuert und weicht schnell zur Seite aus!

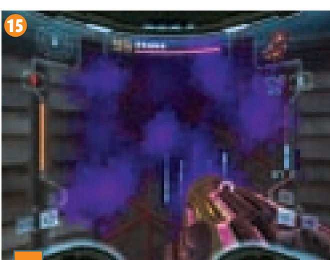
Von der Gemsis der Meditation marschiert Ihr zurück zur großen Brücke, öffnet das grüne Codeschloss und schnappt Euch die Karte. Sprintet durch den Wurzelpfad in die Lagune und speichert den Spielstand, dann verlasst Ihr Torvus mit dem Transporter. Eilt zum Versammlungshof und boostet Euch in der Halfpipe nach links oben. Von hier führt ein Tunnel in die Halle der Ehrwürdigen Toten, unterwegs müsst Ihr über Bröckelsteine boosten. In der Mitte der Halle wartet die Zielverfolgung auf einen Besitzer, erst müsst Ihr allerdings die Barriere beseitigen. Rollt in die Ballslots und dreht die vier Ringe, bis jeweils der äußere leuchtet: Erst den lila Slot, dann blau, gelb und rot. Mit der Zielverfolgung könnt Ihr die lila Tore öffnen: Zielt auf die roten Knöpfe und sprengt sie gleichzeitig. Über die Rollbahn kehrt Ihr nun zurück in den Versammlungshof, dann besucht Ihr erneut Torvus.

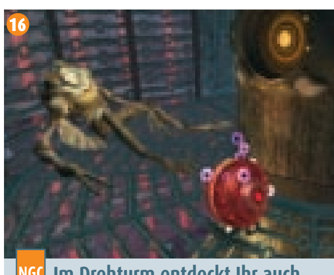
Ab in die Tiefe

Vom Transporter eilt Ihr westlich zum Tempel von Torvus, fahrt den Aufzug runter und rollt westlich durch den Tunnel zur grünen Tür. Dahinter liegt der unterirdische Transporter, der Euch in die Hydrodynamo-Station bringt. Nutzt die Speicherstation hinter der roten Tür und springt ins Wasser – wer auf den Grund sinkt, nutzt die Wasserdüsen in der Wand. In diesem Turm müsst Ihr die drei Konsolen auf den Absätzen scannen, damit sich die Bodenplatte hebt. Sinkt in die mittlere Etage und hüpft auf den Absatz unter der lila Tür. Über die Kanone erreicht Ihr Raketen, die neue Brücke führt zur lila Tür. Öffnet (13) sie mit den Zielraketen und durchquert den Zugang zur Ausbildungshalle. Hier gibt's ein Wiedersehen mit Dark Samus, sie lacht aber nur. Im Wasser bekämpft Ihr zwei Monster, feuert in ihre Rachen (14)! Dann nutzt Ihr den Bombenslot, mit dem sich die Bodenplatte drehen lässt: Verbindet zuerst die blauen Gänge und rollt durch das Loch im Boden in den westlichen Transittunnel – um zu passieren, dreht Ihr am Bombenslot die Strömung um. In der Versammlungshalle bekämpft Ihr die Monster im Wasser und feuert Dark Beams auf die Kristalle unter den Stachelplattformen. Jetzt könnt Ihr über sie hüpfen und den Bombenslot erreichen. Benutzt ihn und taucht runter zum Portal. In der dunklen Dimension justiert Ihr oben beim Bombenslot die Laser nach rechts, kehrt in die Lichtwelt zurück und hüpft über die neue Plattform zur Kugelkanone. Verlasst die Halle durch den Zugang und scannt in der Hydrodynamo-Station die zweite Konsole direkt am Eingang. Speichert den Spielstand und nehmt wieder unten die Tür ohne Konsole, um in die Ausbildungshalle zu gelangen – diesmal rollt Ihr von hier durch den östlichen Transittunnel in die Katakomben. Hüpft ins Wasser, bekämpft die Aliens und nehmt auf der anderen Seite die schwarze Tür zur Hydrodynamo-Station: Ihr steht direkt vor der dritten Konsole, die eine Tür am Grund des Beckens frei gibt. Durchquert den Schacht und betretet die zentrale Hydrokammer und das Lager am Grund, um den Gravity Boost zu entdecken. Damit bekämpft Ihr in der zentralen Hydrokammer den Schnapper, der etwas stärker als seine Artgenossen ist. Weicht seinen Schüssen aus und feuert Superraketen in sein Maul, wenn er heranzischt. Nehmt nun das Portal im Hydrodynamo-Schacht in die dunkle Dimension und schnappt Euch den zweiten Torvus-Schlüssel.

Boss mit Schwung

Zurück in der Lichtwelt taucht Ihr auf zur Hydrodynamo-Station, speichert den Spielstand und eilt nördlich in die Ausbildungshalle, dann durch den östlichen Transittunnel. Sprengt Euch den ersten Schacht nach oben und aktiviert mit dem Bombenslot die Aufwirbel. Mit einem großen Doppelsprung erklimmt Ihr nun den vierten Schacht, aktiviert den Zeitwirbel für den zweiten Schacht. Ein weiterer Doppelsprung führt Euch zu einem Energietank, verlasst den Raum nach rechts. In den Katakomben deaktiviert Ihr mit dem Bombenslot die Barriere um das Portal, benutzt es. Über Verlies und Untertransit 2 erreicht Ihr die Opferhalle, rollt weiter in den Untertransit 1, in dem Ihr durch geheime Gänge in der Mitte Raketen erreicht. In der Krypta ballert Ihr mit dem Dark Beam auf den Kristall, um die Plattformen zu aktivieren. Hüpft zur weißen Tür und nehmt den Tunnel zum Schacht des Untertempels. Mit der Kanone gelangt Ihr nach oben (15), nutzt die Speicherstation und hüpft durch das Loch im Gitter nach unten zum Raum im mittleren Turm (16). Nutzt den Bombenslot und tretet durch die neue Tür in die Opferhalle. Der mächtige Grapple-Wächter will Euch rammen, visiert ihn an und manövriert eine der Lasersäulen zwischen Euch und das Monster. Wenn es die Säule berührt, bleibt es an einem Energiestrang hängen – nutzt diesen Augenblick, um hinter seinen Rücken zu gelangen und ihm mit dem Light Beam Saures zu geben. Dann wird das Monster (17) schneller, macht es mit dem Light Beam benommen und greift dann von hinten an. Nehmt den Grapple-Beam, eilt zum Portal in der Krypta. *oe*


NGC Die fliegenden Biester im Untertempel hinterlassen fette Giftwolken!


NGC Im Drehturm entdeckt Ihr auch einen Luminoth, scannt ihn!


NGC Der Grapple-Wächter schwingt sein Horn und beißt: Bringt die Lichtsäulen zwischen ihn und Euch, damit er an ihnen hängen bleibt – klappt's nicht, umrundet ihn.

Es war einmal...

MAN!AC VOR 10 JAHREN



Die MAN!ACs lernen die Vorzüge des World Wide Web kennen: In einem zweiseitigen Medienbericht erklären wir futuristische Begriffe wie 'E-Mail', 'Gopher' oder 'FTP'. In den Import-Tests prügelt sich der schweizer Redakteur Armin Medic durch die 3D-Polygon-Welt von "Toh Shin Den" und wird in der realen Welt von Grenzwächtern aufgehalten. Grund: Ein paar Krümel halblegaler Rauchware werden in seinem Gepäck gefunden. Oliver Ehrle verprügelt dagegen illustre Namen wie 'Mr. Sandman', 'Super Macho Man' oder 'Bad Bull' in der grandiosen taktischen SNES-Boxsimulation "Super Punch Out". Robert Bannert lässt schließlich die Herzen aller Trekkie-Fans höher schlagen: In seinem Feature erfahrt Ihr alles über den Generationswechsel der "Star Trek"-Crew.

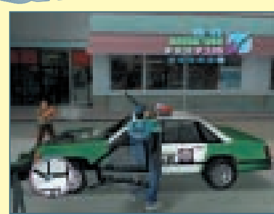
ANZEIGEN-GALERIE

WERBEBOTSCHAFTEN, DIE UNS AUFFIELEN



Ein zweiter Blick lohnt sich: Die dreckigen Geländefahrten in "ATV 3: Offroad Fury" übertragen sich scheinbar auch auf schmutzige Spiele in Eurem Schlafgemach.





Einbrecherschutz Videospiele: In Santa Fe werden Kids beim "GTA: Vice City"-Zocken von Räubern überrascht. Doch virtuelle Polizisten verjagen die Ganoven mit dem Satz: "Hier ist die Polizei, sie sind umstellt!"

NEXT TIME 03/2005

Ihr habt entschieden: Die überwältigende Mehrheit kauft die MAN!AC mit DVD. Aus diesem Grund erscheint das Heft ab nächsten Monat nur noch mit Disc – zum Kennenlernpreis von schlanken **3,99 Euro**, damit sich auch hartnäckige DVD-Verweigerer von den Vorzügen des Silberlings überzeugen können. Im Heft erwarten Euch unter anderem der Import-Test des Splatter-Hits **Resident Evil 4**: Revolutioniert Capcoms Ballerei wirklich das Horror-Genre? Eine Revolution will auch Sony anzetteln – mit der **PSP**. Wie sich das Handheld im Praxistest schlägt, erfahrt Ihr ebenso wie das abschließende Spielspaß-Urteil zu **Oddworld Strangers Vergeltung**. Auch im neuen Jahr gibt's natürlich unsere 16-Seiten-**Extended**-Pflichtlektüre.



Auf der MAN!AC-DVD:

- **Sony PSP** Handheld-Technik der Superlative in Bild und Ton
- **Mech Assault 2** Die Zerstörungsorgie mit den Metallriesen sorgt für ordentliche Xbox-Action
- **Devil May Cry 3** Überzeugt Euch im ausführlichen Preview von dem stilvollen Action-Fest
- **Republic Commando** Xbox-Besitzer und "Star Wars"-Fans freuen sich auf starke Team-Action



Ab Freitag, den 28. Januar

MAN!AC mit DVD



IMPRESSUM

Chefredakteur: Oliver Schultes (os), viSdP
Redaktion: Ulrich Steppberger (us), Thomas Stuchlik (ts), Raphael Fiore (rf), Janina Wintermayr (jw), Matthias Schmid (ms, Volontär) – Freie Mitarbeiter: Oliver Ehrle (oe), Max Wildgruber (mw), Stephan Freundorfer (sf), David Mohr (dm)
Redaktionsdirektor: Martin Gaksch (mg)

Redaktion: Fax 08233/7401-17, info@maniac.de
Internet: www.maniac.de
Redakteurs-Karikaturen: Glenn M. Bülow
Tipps & Tricks: 0190/88241228 (1,86 €/Min)

Abo-Service
Hotline 089/85709155, E-Mail: maniac@acxiom.de
Abocoupon siehe Seite 123
Nachbestellungen
im Internet unter www.maniac.de und auf Seite 135

Layout: Andrea Danzer, Wolfgang Müller
Titelmotiv DVD-Ausgabe: "Oddworld Strangers Vergeltung" © Electronic Arts
Titelmotiv Ausgabe ohne DVD: "Metal Gear Solid 3: Snake Eater" © Konami
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon (0 40) 52 37 196

Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/319061-0, Fax -113
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf

Geschäftsführer: Martin Gaksch, Andreas Knauf

Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V.

INSERENTEN

Die Auftraggeber der in MAN!AC geschalteten Endkunden-Händleranzeigen versichern, dass sie die beworbenen Produkte ausschließlich gemäß des geltenden Jugendschutzgesetzes abgeben.